

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

“CARPETA DE PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE (FICCION) MIRINKUA”

Autor: David Umaña Escobar

Tesis presentada para obtener el título de:
Licenciado en Arte y Producción Cinematográfico

Nombre del asesor:
Paula Ollivier Ortiz

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





ESCUELA DE ARTE Y PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

Carpeta de Producción del Cortometraje (Ficción) “Mirinkua”

TESIS

Que para obtener el título de:

LICENCIADA EN ARTE Y PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

PRESENTA

Ximena Xolalpa Villa

ASESORA

Lic. Paula Ollivier Ortiz

CCT: 16PSUD181N

RVOE: LIC210847

MORELIA, MICHOACÁN

Marzo, 2025

A mi madre, quien siempre ha creído en mí. A mi padre, por su apoyo incondicional y el haber estado presente en todos mis logros. A mi hermano, quien ha sido mi mejor compañero y me inspira con su creatividad todos los días. A mis abuelos Rosita y Samuel, por todas sus bendiciones para mi futuro. A mis padrinos Samuel y Elizabeth, por apreciar mi trabajo y mostrarme tan buenas películas desde que era pequeña. A mis primos Montse, Ariel y Emi, por su amor como hermanos. A mi tío Tato, que ha sido como mi hermano mayor. A Sebastián, por siempre estar. A mis gatitos, que me acompañaron durante todo el proceso.

A las personas que hoy en día tienen un lugar especial en mi corazón, que me han motivado a seguir adelante, a nunca dejar de creer en mí misma y recordar el por qué elegí este camino. Gracias.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| ÍNDICE | 3 |
| RESUMEN | 5 |
| SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE | 6 |
| FICHA TÉCNICA | 7 |
| INTRODUCCIÓN | 8 |
| CAPÍTULO 1. Investigación para Desarrollo del Guion | 10 |
| 1.1 Investigación Cualitativa: La Cultura Purépecha | 10 |
| 1.2 La Leyenda Urbana | 12 |
| 1.2.1 La leyenda de la Miringua..... | 13 |
| 1.3 Investigación de Campo: La Miringua y Costumbres Purépechas | 15 |
| 1.3.1 Entrevista: Salvador Fermín..... | 15 |
| 1.3.2 Entrevista José Luis Guzmán..... | 16 |
| 1.3.3 Entrevista Anónima..... | 17 |
| 1.3.4 Entrevista Gerardo Séptimo López..... | 17 |
| 1.3.5 Entrevista: Fidel Guzmán..... | 17 |
| 1.4 Análisis de Datos Cualitativos | 19 |
| 1.5 Investigación Cuantitativa: Violencia de Género en la Comunidad Purépecha | 20 |
| 1.5.1 El Impacto de la Mujer Purépecha en la Historia..... | 20 |
| 1.5.2 La Violencia de Género a través de los Usos y Costumbres..... | 21 |
| 1.5.3 Estadísticas: Tipos de Violencia de Género en Zonas Indígenas de México..... | 23 |
| 1.6 Análisis de Datos Cuantitativos | 29 |
| CAPÍTULO 2. Escritura del Guion Cinematográfico | 30 |
| 2.1 Creación de Historia | 30 |
| 2.2 Construcción de Personajes Principales | 33 |
| 2.3 Estructura Narrativa | 37 |
| CAPÍTULO 3. Preproducción y Desarrollo de Carpeta | 40 |
| 3.1 Propuesta de Dirección | 41 |
| 3.1.1 Proceso de Selección para Casting..... | 42 |
| 3.2 Propuesta de Dirección de Fotografía | 44 |
| 3.2.1 Iluminación, Puesta en Cámara y Narrativa Visual..... | 45 |
| 3.3 Propuesta de Diseño de Producción | 46 |
| 3.3.1 Diseño de Personaje (<i>Concept Art</i>): La Miringua..... | 47 |
| 3.3.2 Vestimenta Tradicional Purépecha..... | 50 |
| 3.4.3 Diseño de Vestuario para Personajes..... | 53 |
| 3.4.4 Escenografía y Props..... | 56 |
| 3.4 Propuesta de Sonido | 56 |
| 3.5 Propuesta de Producción | 57 |

| | |
|--|-----------|
| 3.5.1 Presupuesto y Financiamiento..... | 59 |
| 3.5.2 Contrataciones..... | 63 |
| 3.5.3 Plan de Trabajo..... | 64 |
| 3.5.4 Scouting, Gerencia de Locación y Permisos de Grabación..... | 66 |
| <i>CAPÍTULO 4. Proceso de Filmación</i> | 68 |
| 4.1 Plan de Rodaje: Día 1 | 69 |
| 4.2 Plan de Rodaje: Día 2 | 70 |
| 4.3 Plan de Rodaje: Día 3 | 71 |
| <i>CAPÍTULO 5. Postproducción, Exhibición y Distribución.....</i> | 72 |
| 5.1 Proceso de Edición y Montaje..... | 72 |
| 5.2 Corrección de Color y Etalonaje..... | 73 |
| 5.3 Proceso de Diseño Sonoro | 76 |
| 5.4 Musicalización Original..... | 78 |
| 5.5 Mezcla y Máster de Audio | 79 |
| 5.6 Ruta y Participación en Festivales Internacionales de Cine | 83 |
| <i>CONCLUSIÓN</i> | 86 |
| <i>BIBLIOGRAFÍA</i> | 89 |
| <i>ANEXOS</i> | 95 |
| 8.1 CRÉDITOS | 95 |
| 8.2 CARPETA DE PRODUCCIÓN | 99 |

RESUMEN

El presente documento expone la carpeta de producción del cortometraje de ficción titulado *Mirinkua*. Desglosando cada una de las fases del proceso de filmación, comenzando con la investigación preliminar necesaria para la redacción del guion, seguida de la planificación logística durante la preproducción en cada área involucrada, la ejecución del rodaje, el proceso de postproducción, y finalizando con la estrategia de distribución en festivales internacionales de cine.

Mirinkua (2024) es un cortometraje de horror folclórico que busca darle origen a una leyenda casi olvidada por su mismo pueblo. Tomando como iniciativa exaltar la cultura purépecha a través de la reinterpretación de una leyenda poco conocida, abordada desde una perspectiva de género que pone en relieve una problemática social contemporánea.

Fue realizado en coproducción y codirección por Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía en la ciudad de Morelia, y grabado en el pueblo mágico de Tzintzuntzan, ubicado en el estado de Michoacán, durante el periodo de agosto de 2023 y junio de 2024.

SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE

Itzuri es una joven purépecha que pasa su tiempo en el lago de Tzintzuntzan con su amiga Kúkuti. Ambas tienen el deseo de salir del pueblo para estudiar, pero Itzuri es robada por su pretendiente Atari, y ahora para obtener el perdón de su familia debe casarse con él.

Itzuri comienza a encontrarse con la aparición de una pequeña niña que constantemente la guía hacia al lago. Una noche antes de su boda, Itzuri decide escapar del pueblo, pero es asesinada por Atari y él arroja su cuerpo al lago para esconder el cadáver. Desde entonces, el espíritu de Itzuri encarnado en forma de la Mirinkua reclama justicia a mano propia a todo aquel hombre ebrio que se acerque a las orillas del lago de Tzintzuntzan.

FICHA TÉCNICA

Título: Mirinkua

Duración: 14:44

Categoría: Cortometraje de Ficción

Género: Terror Folklórico

Idioma: Español

Aspect Ratio: 1.85:1

Resolución: 4K, 24fps

Imagen: Color, Digital

Sonido: Estéreo, 48000 Hz, 32 bits

Locación: Tzintzuntzan, Michoacán.

Co-dirigido por:

Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía

Co-producido por:

Regina D. Murguía y Ximena Xolalpa

Guion

Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía

Dirección de Fotografía

José M. Cano Sánchez

Diseño de Producción

Lourdes Reyes Rios

Sonido Directo

Emiliano Bugarini

Musicalización Original

Nathaniel De Jesús Torres Villalón

INTRODUCCIÓN

“La leyenda demanda respuestas, aunque no necesariamente soluciones, a las más misteriosas, críticas y menos discutibles cuestiones de la vida” (Dégh, 1991).

A continuación, se expondrá de principio a fin el proceso de creación para el cortometraje de ficción titulado *Mirinkua*, el cual tiene como **objetivo**: la preservación de las leyendas urbanas; abordando como **tema principal**: la violencia de género dentro de las comunidades indígenas. Esto con la finalidad de hacer una retrospectiva consciente de las tradiciones que normalizan la violencia de género dentro de las comunidades, a través de una leyenda casi olvidada, para darle visibilidad a la realidad que muchas jóvenes indígenas viven hasta la fecha.

Nuestra **metodología** consistió en comenzar con una investigación humanística cualitativa a partir de fuentes bibliográficas que nos arrojaron información respecto a las características socio-culturales e históricas de los pueblos originarios, enfocándonos en la comunidad purépecha de la región lacustre de Michoacán. Asimismo, recopilamos información sobre la tradición oral y las narrativas tradicionales del folklore hasta llegar a la leyenda de la Miringua. Finalmente, se realizó una investigación de índole cuantitativa que nos proporcionó datos estadísticos sobre la cantidad de reportes relacionados con violencia de género por parte de las mujeres purépechas.

Una vez hecho esto, ejecutamos una investigación de campo a base de entrevistas directas hacia personas residentes de la isla de Janitzio, Michoacán. Dichas entrevistas tuvieron como objetivo averiguar el origen de la leyenda de la Miringua, sus diferentes versiones y comprobar su vigencia generacional.

Ahora bien, al tener un panorama general de la cultura purépecha en la comunidad de Tzintzuntzan, pudimos comenzar con la escritura del guion, utilizando de manera respetuosa y fidedigna los elementos característicos de la cultura purépecha que recopilamos durante la investigación para crear el origen de esta leyenda.

Naturalmente, proseguimos con los demás procesos logísticos de preproducción en las diferentes áreas (dirección, producción, fotografía, diseño de producción, etc.) para poder llevar a cabo el rodaje y finalizar con los procesos de postproducción (edición, corrección de color, diseño sonoro, musicalización, etc.) con el objetivo de que el producto final sea proyectado en diferentes festivales de cine a nivel nacional e internacional.

La importancia de esta investigación y carpeta de producción radica en el testimonio y registro de todo el proceso que involucra la producción de un cortometraje, lo cual puede ser de gran utilidad para aquellas personas o estudiantes que tengan sus primeros acercamientos dentro de la producción cinematográfica, con la inquietud de filmar su primer cortometraje.

Cabe recalcar que, toda la documentación relacionada con la carpeta de producción será agregada en la sección de **anexos** al final del presente documento.

CAPÍTULO 1. Investigación para Desarrollo del Guion

En este primer capítulo abordaremos el proceso de investigación y el análisis de sus resultados, previo a la escritura del guion, con el fin de recolectar todos los elementos narrativos fidedignos y necesarios para la creación de nuestra historia. Para esto, se realizaron tres tipos de investigación: cualitativa, de campo y cuantitativa.

La idea del cortometraje surgió a partir de una leyenda poco conocida por el pueblo de Tzintzuntzan, ubicado en la región lacustre de Michoacán, que narra la historia de un espíritu que se manifiesta en la forma de una bella mujer; esta entidad, conocida localmente como: la Miringua, atrae a los hombres ebrios hacia el lago para ahogarlos. Dado que esta leyenda presenta diferentes variaciones a lo largo del estado, no tiene un origen como tal. Es por esto que a partir de nuestra investigación, queremos darle un origen ficticio a esta leyenda.

Para este proyecto, reconocemos que la representación cinematográfica de una cultura específica implica una significativa responsabilidad social por parte de los creadores. Por esta razón, nos comprometimos con asegurar el respeto hacia la comunidad durante todo el proceso de la producción, con el propósito de lograr una representación fiel y genuina de su esencia cultural.

1.1 Investigación Cualitativa: La Cultura Purépecha

Para comenzar, fue necesario llevar a cabo una investigación bibliográfica sobre la cultura purépecha, su cosmología y sus leyendas populares, con el objetivo de obtener un contexto integral que nos permitiera identificar referencias y evidencias vinculadas a la historia de la Miringua y sus antecedentes en el estado de Michoacán.

Un pueblo originario se define como los descendientes de las comunidades que ocupaban territorio mexicano desde épocas muy antiguas, tales como los purépechas, los cuales fueron una cultura indígena dominante en el estado de Michoacán, teniendo Tzintzuntzan como la capital de dicho imperio, cuyo nombre significa “lugar de colibríes” y tuvo su esplendor en el Periodo Clásico, hacia el año 1200 d.C. cuando se consolidó como un gran centro de gobierno y donde residió el rey Caltzontzin (Pérez, 2011).

La comunidad purépecha se subdivide en cuatro áreas geográficas distintas: la Caña de los Once Pueblos, la Ciénega de Zacapu, la Región de la Sierra y la Región Lacustre, cada una con su propia identidad cultural. Esta diversidad se refleja en la bandera purépecha, cada área tiene su propio dialecto y variaciones en la vestimenta tradicional, aunque con similitudes generales (Guzmán, F., comunicación personal, 20 septiembre 2023).

A lo largo de la historia, los purépechas han mantenido una visión del mundo que antecede a la colonización española, fundamentada en tres pilares: el cielo, la tierra y el inframundo. Esta cosmovisión refleja su concepción acerca de la dualidad del ser humano, compuesto por cuerpo y alma, así como la creencia en la inmortalidad del ánima. Dichas creencias han perdurado y se entrelazan con los aspectos culturales relacionados con la muerte, siendo el motivo de las festividades y rituales purépechas que han incorporado elementos del cristianismo a través del sincretismo religioso. (Vences, 2021).

Es un hecho que el pueblo purépecha no contaba propiamente con una escritura como tal, entonces, las historias se registraban a través de lienzos y láminas, dejando a la tradición oral con un papel preponderante. Es así como las historias, costumbres y sabidurías debían transmitirse oralmente de generación en generación, por miedo al olvido. Asimismo, dentro de la cosmovisión purépecha, alejarse de la comunidad o de su pueblo e introducirse a las afueras, implicaba un peligro latente: el olvido (Rivera, 2023).

Entonces, podemos vincular sus creencias y el concepto de la inmortalidad del ánima con la narrativa constante de sus leyendas urbanas que giran en torno a personajes

de ultratumba que regresan al plano de los vivos, siendo este, el factor clave para nuestra historia.

1.2 La Leyenda Urbana

De acuerdo con el autor Aurelio González (2016) en su libro *México Tradicional: Literatura y Costumbres* (p.34), la importancia de la creencia es el elemento crucial para la leyenda, por ende, lo que se narra debe ubicarse en un tiempo y lugar determinado que resulten reconocibles para los miembros de la comunidad en la cual se transmite y conserva la leyenda, de esta forma, a pesar de los elementos sobrenaturales que incluya, la narración debe tener verosimilitud. Es así como fantasmas, monstruos o criaturas extrañas se presentan como reales y con su respectiva existencia dentro de una línea temporal pasada o actual.

En este mismo libro, dentro del capítulo 5.1 titulado *La Leyenda y el Valor de la Verdad*, el autor explica que, la diversidad cultural de México junto con el devenir histórico regional, provocan que las leyendas puedan tener una amplia variedad, pero siempre respetando la versión de su respectivo lugar de origen, las cuales se vuelven íconos de identidad locales. Sobre todo en el ámbito rural y en las comunidades indígenas, la leyenda es un espacio narrativo propicio para la conservación de antiguas tradiciones o incluso para la subsistencia de relatos míticos que se han ido desvaneciendo, pero son preservados a través de la memoria colectiva, debido a que corresponden a valores aceptados por la comunidad.

La leyenda puede tener una base histórica real, a pesar de la transformación durante el proceso de transmisión conforme las generaciones, desplazándose hacia el género fantástico. De hecho, el autor Aurelio González (2016) clasifica a las leyendas dentro de cuatro rubros: leyendas explicativas, que aclaran el origen de los elementos de la naturaleza; leyendas escatológicas, referentes a las creencias y doctrinas sobre el más allá con personajes de ultratumba; leyendas religiosas, que incluyen historias de premios y castigos a justos y pecadores o pactos con el diablo; finalmente, las leyendas de personajes, ya sean históricos o de novela dentro de episodios extraordinarios.

Dicho esto, podemos clasificar la leyenda de “La Miringua” dentro de las leyendas religiosas, ya que involucra a un ente que castiga a hombres pecadores llevándolos a su propia muerte.

1.2.1 La leyenda de la Miringua

Indagando entre diferentes fuentes, encontramos una antología titulada *Cuentos de la Región Purépecha (Volumen 2)* publicada por el Instituto Nacional de Pueblos Indígenas. En dicha recopilación había un relato titulado *Los Secuestros de la Miringua*; al leerlo, despertó nuestra curiosidad y fascinación hacia dicho ente conocido como la Miringua.

Otra referencia importante a recalcar es *La Relación de Michoacán*, un manuscrito en el que se describen las costumbres que solían tener los habitantes del estado de Michoacán, previo a la conquista española. Es un documento que data del año 1540 aproximadamente con la información proporcionada por viejos sacerdotes indígenas y por la riqueza de su contenido, el cual se ha convertido en una fuente de datos indispensable para cualquier estudio sobre el Imperio purépecha y los primeros años del Michoacán colonial.

En dicho manuscrito podemos hallar diversos personajes femeninos con características fantasmales, que provocan daños a todo aquel que se encuentre con ellas. Y dentro de la misma cultura, actualmente sobrevive un ente sobrenatural conocido como la Miringua, que cuenta con las siguientes atribuciones: una mujer fantasmal que desaparece a los viajeros, mayoritariamente masculinos, de cerros, sierras, bosques y lagos, dependiendo de la región. Por lo general, dicha entidad aparece como una mujer hermosa (Ayala, 2010).

La Miringua es un personaje que aparece con frecuencia en los relatos de la tradición oral de Michoacán, particularmente en anécdotas populares. Según el autor Javier Ayala (2010), en su estudio *El Diablo en la Nueva España: Visiones y*

Representaciones en Documentos Novohispanos de los siglos XVI y XVII, este ente se asocia con un malestar físico vinculado a la pérdida de la conciencia, así como de la noción del tiempo y del espacio. Las personas que afirman haber tenido un encuentro con la Miringua narran experiencias en las que se extravían en cerros o barrancas, reviviendo una sensación aterradora cada vez que relatan lo sucedido.

Etimológicamente hablando, su nombre Miringua junto con sus variantes: *Mirinkua* y *Mirhinchit'piri*, comparten la raíz con el verbo *mirikurini* (olvidar) y con el sustantivo *mirikurikua* (olvido). Su historia es un rompecabezas de distintas versiones, aunque todas coinciden que se trata de un ser arcaico, que habita en las afueras de una comunidad o pueblo, su hábitat no es sólo el bosque o el páramo. Sobre todo en las narraciones antiguas, la Miringua no cruza el límite entre lo habitado y las afueras, llevándose a los que se introducen en su territorio; según Tata Miguel Kuaió en su texto *Pirekuas y Tradiciones* (2005), la Miringua es “una entidad que desvía a los seres humanos de su camino, los confunde, hace que la gente se pierda entre los senderos, arrastrándolos al olvido”.

Ahora bien, en la zona lacustre de Michoacán, se cree que es una entidad que habita en el lago de Pátzcuaro, tomando una apariencia humana, hechiza a sus víctimas arrastrándose hacia el lago, como un suicido inducido.

Como se mencionó anteriormente en el capítulo 1.1, dado que no hay un registro oficial de escritura purépecha, existe una cantidad reducida de información respecto a las deidades purépechas y una gran serie de espectros, ceremonias y rituales recopilados en la primera parte de la *Relación de Michoacán* que hasta la fecha se desconoce su paradero; dejando así, el verdadero origen de la Miringua en la tradición oral, sujeta a la interpretación de los conocedores de esta leyenda.

1.3 Investigación de Campo: La Miringua y Costumbres Purépechas

Una vez recopilada la información que nos ayudó a contextualizarnos y adentrarnos más en la cultura purépecha, aún debíamos llevar a cabo una serie de entrevistas directamente con personas originarias de la región lacustre de Michoacán.

En septiembre de 2023 viajamos al pueblo de Tzintzuntzan, pero no obtuvimos las respuestas deseadas por parte de la comunidad local. Ante esta situación, decidimos trasladarnos a la isla de Janitzio, donde logramos conseguir entrevistas que enriquecieron nuestra investigación sobre la leyenda de la Miringua.

Las personas entrevistadas para esta investigación de campo fueron las siguientes:

- Salvador Fermín Candelaria, procedente de la comunidad de Ihuatzio.
- José Luis Guzmán Elidio, originario de la isla de Janitzio.
- Anónimo (niño de 9 años residente en Janitzio).
- Gerardo Séptimo López, comerciante en la isla de Janitzio.
- Fidel Guzmán, hablante purépecha originario de Janitzio.

1.3.1 Entrevista: Salvador Fermín

De acuerdo con Salvador, a finales de los años noventa, en cada fiesta del pueblo siempre había peleas, discusiones y varias personas se llegaron a ahogar, algunas fueron rescatadas y de otros nunca se supo su paradero “¿Por qué? Porque se los llevaban... estando alcoholizados, veían a una mujer hermosa y se iban tras de ella hacia el lago”, afirmó el señor Fermín.

Él aseguró que una de las leyendas más sonadas en esa zona era la de “La Miringua” y que para ellos es el diablo disfrazado de mujer, que puede llegar a encarnarse como un animal, ya sea con características del gallo, cabra o caballo.

También habló sobre las costumbres religiosas en la isla de Janitzio, mencionando la celebración de la Virgen de la Asunción el 15 de agosto, a raíz de las creencias de sus ancestros, donde la misa se lleva a cabo en el lago y se realizan procesiones para evitar que la Miringua se lleve más personas. Destacó que estas tradiciones aún se mantienen, aunque las fiestas son más tranquilas ahora, solían ser algo violentas en el pasado. Además, comentó sobre la creencia de que el diablo de Cucuchucho (que define como “la mitad de la Miringua”) pasa por la isla antes de la fiesta del 30 de septiembre y los pescadores evitan salir a pescar.

De hecho, nos mencionó que se cree que la isla de Janitzio es un portal de energía donde existen fuerzas tanto positivas como negativas. Debido al oficio del señor Fermín como quiropráctico y terapeuta, él afirma que las personas al entrar en estado de drogadicción o alcoholismo son más susceptibles a percibir más allá de lo que nosotros podemos ver estando conscientes, abriendo su “tercer ojo”. De esta manera, existe una relación entre la medicina tradicional purépecha y sus leyendas, ya que según Salvador, de ahí surgen nuestras raíces y tenemos contacto con nuestros orígenes.

Fermín concluyó la entrevista externando su preocupación hacia la falta de interés en las leyendas urbanas de su comunidad por parte de los jóvenes, diciendo que para su generación, las leyendas solían fungir como parámetro de sus comportamientos, pero que se han ido desvaneciendo con el tiempo, a pesar de los continuos sucesos sobrenaturales en la zona. Sin embargo, a causa del estado etílico en que se encuentran las víctimas, rara vez les suelen creer.

1.3.2 Entrevista José Luis Guzmán

Para José Luis, la Miringua simplemente se asocia con la sensación de perderse. Según la percepción local, aquellos que se encuentran en estados de ebriedad pueden experimentar alucinaciones intensas y sentir que han sido llevados por la Miringua. Sin embargo, esta noción se entiende más como una metáfora de la

pérdida, refiriéndose a la sensación de estar desorientado o confundido. En esencia, la Miringua se traduce como estar perdido.

1.3.3 Entrevista Anónima

Un niño de nueve años relató que en una ocasión, su tío, quien se encontraba en estado de ebriedad, afirmó haber visto a la Miringua frente a la puerta de su casa. Según su relato, el infante la describe como una “muchacha bonita”.

1.3.4 Entrevista Gerardo Séptimo López

Gerardo nos contó dos versiones de la Miringua, concordando con la historia de una mujer bella que atrae a personas ebrias hacia una cueva donde terminan en el lago sin darse cuenta. Otra versión es que este ser los llevaba a la cueva en el panteón donde la gente perdía el conocimiento y despertaba más tarde sobre las lápidas, lo que llevó al cierre de la cueva con un muro.

Él se refiere a la Miringua como "la muerte", que se transforma en diferentes personajes como el toro negro o la mujer bella. Finalmente, Gerardo opina que la juventud actual muestra menos interés en las leyendas debido a la tecnología, el alcoholismo y la drogadicción, lo que está llevando a la pérdida de la identidad cultural.

1.3.5 Entrevista: Fidel Guzmán

Fidel conoció la leyenda de la Miringua gracias a su padre, ellos la definen como un ser que se lleva las a personas, especialmente niños y aquellos hombres que estén ebrios. Asimismo, relató un incidente reciente donde un hombre ebrio fue atraído por una mujer hermosa que se transformaba en diferentes personas y lo llevó cerca del cementerio, pero desapareció misteriosamente. Sin embargo, recalcó que ese fue un caso particular, ya que normalmente la Miringua los ahoga y por esa razón la

relacionan con el concepto del “diablo” y “la mujer que llora”. Además, según Fidel, se les advierte a las madres con hijos recién nacidos que no lloren mucho después de la media noche, ya que se dice que la Miringua sale en busca de almas nuevas y solía pasar que los bebés aparecían en otro lugar o se perdían para siempre.

Para la escritura del guion, también necesitábamos investigar más sobre los usos y costumbres dentro de los rituales matrimoniales en la meseta purépecha. De acuerdo con Fidel, en la comunidad purépecha, las bodas duran tres días, especialmente si el hombre es el último de su familia. En estos casos, hay un proceso que comienza desde que el novio "roba" a la novia, seguido de un período de quince días antes de que se anuncie oficialmente el compromiso.

Durante el "perdón", el novio debe ir a casa de los padres de la novia para obtener su aprobación del matrimonio. Los preparativos para la boda comienzan el jueves, con la novia comprando el traje del novio el viernes, mientras que los padrinos del novio suelen comprar la vestimenta tradicional para la mujer. Un collar de plata con peces es un regalo especial que la suegra le da a la novia antes de la boda, simbolizando una relación armoniosa y afectuosa. Este collar, considerado costoso y especial, se obtiene en Huetamo y solo se le otorga únicamente si la novia se lleva bien con su suegra.

Asimismo, quisimos investigar sobre la vestimenta tradicional para el diseño de vestuario de nuestros personajes. Fidel nos contó que con el paso del tiempo, se han introducido cambios en la vestimenta, especialmente entre las mujeres, pero las normas culturales siguen siendo importantes. Por ejemplo, las mujeres casadas tienden a vestir de manera más discreta para mostrar su estatus y evitar malentendidos sociales, mientras que las mujeres solteras suelen vestirse de manera más extravagante. Esto refleja una valoración cultural de la madurez y el respeto en la comunidad purépecha.

Fidel concluyó la entrevista afirmando que la lengua purépecha se encuentra en peligro de extinción debido a la discriminación que los hablantes de esta lengua han experimentado a lo largo de su vida, provocando que cada vez se inculcara menos su aprendizaje con el paso de las generaciones.

1.4 Análisis de Datos Cualitativos

De acuerdo a los resultados obtenidos a partir de las entrevistas, podemos decir que las personas originarias de la Región Lacustre de Michoacán, específicamente en la isla de Janitzio concuerdan con una misma versión de la Miringua (con sus respectivas variaciones), la cual involucra elementos clave en común: una mujer bella que atrae a los hombres ebrios hacia el lago para ahogarlos.

E incluso la mayoría asegura haber experimentado u oído hablar de dichos sucesos sobrenaturales, a excepción del señor José Luis, quien argumenta que solo son inventos de la gente y que realmente es simplemente una expresión para justificar el estado de ebriedad.

Otro factor interesante fue que las mujeres entrevistadas en el campo de estudio desconocían la leyenda de la Miringua, o la confundían con la Llorona. En cambio, los hombres entrevistados eran en su mayoría mayores de edad y solo hubo algunos niños que conocían vagamente la historia de este ser. Lo cual confirma el hecho de que actualmente los jóvenes ya no están realmente interesados en sus leyendas locales y podemos decir que la Miringua es una historia que se les cuenta principalmente a los hombres para que no caigan en estado de ebriedad.

Con base a los resultados de las entrevistas, podemos decir que existe una evidente falta de interés por parte de las nuevas generaciones hacia sus raíces, por miedo a la discriminación. Por esta razón, es de suma importancia visibilizar y enaltecer su cultura a través de los nuevos medios de comunicación, tales como el cine.

Incluso podríamos relacionar la potencial extinción de la lengua purépecha con la pérdida de las leyendas urbanas, ya que Fidel afirmaba que, existe una distinción lingüística marcada en la narrativa al momento de contar las leyendas en purépecha, a diferencia de relatarlas al español.

1.5 Investigación Cuantitativa: Violencia de Género en la Comunidad Purépecha

La violencia contra las mujeres implica una violación directa hacia los derechos humanos y deriva de condiciones como desigualdad, subordinación y discriminación, particularmente entre hombres y mujeres, bajo un sistema patriarcal históricamente validado.

Siendo este un problema relevante en los pueblos indígenas al igual que en la sociedad nacional, agravado por la falta de atención y cobertura institucionales, así como la naturalización de las relaciones violentas y la falta de mecanismos propios para responder a esta problemática dentro de las estructuras de autoridad y gobierno indígenas.

1.5.1 El Impacto de la Mujer Purépecha en la Historia

Para comenzar, es de suma importancia saber que las mujeres purépecha, han participado activamente en todos los grandes procesos sociales de Michoacán; sin embargo, dentro de la historia oficial, su participación es sistemáticamente olvidada.

De acuerdo con el investigador Pável Uliánov (2022) en su artículo *La Mujer Purépecha en la Historia*, las mujeres desempeñaron un papel central desde el periodo de la Conquista en Michoacán, encabezando la primera línea de resistencia contra los españoles, cuestionando a los gobernantes y guerreros uacúsecha por no defender las riquezas y el territorio purépecha en la Ciudad-Estado de Tzintzuntzan. Incluso en la actualidad, las mujeres purépechas continúan desempeñando un papel activo en la lucha por la autonomía y los derechos dentro de sus comunidades.

De hecho, dentro del imaginario colectivo purépecha resalta la figura mítica de Eréndira, líder de la resistencia contra los españoles, convirtiéndola en mito y símbolo fundacional anticolonialista e indigenista. Asimismo, la filosofía purépecha: *¡Juchári*

Uinápekua! (¡Nuestra Fuerza!) fue creación de una Yolanda Ramírez León, originaria de Santa Fe de la Laguna, en 1979 durante una marcha realizada en Morelia por la recuperación de más de 1500 hectáreas de tierras comunales de Santa Fe de la Laguna, invadida por los ganaderos de Quiroga. Dicha consigna se convirtió en el lema de la bandera purépecha y evolucionó al pensamiento central de su cultura (Uliánov, 2022).

Es un hecho que las mujeres indígenas se han convertido en parte esencial de la economía popular, son artesanas, ejidatarias, migrantes y profesionistas, que día con día luchan por solventar a su familia. A pesar de todo esto, han padecido de humillación, desprecio, indiferencia y marginación por parte de la sociedad e incluso, de su misma comunidad. Sin embargo, históricamente las mujeres purépecha son el claro ejemplo de rebeldía, cultura, reivindicación, dignidad y resistencia.

1.5.2 La Violencia de Género a través de los Usos y Costumbres

Los “usos y costumbres” pueden definirse como un conjunto de normas colectivas que han sido adoptadas y preservadas por los pueblos originarios a lo largo de los siglos. Según la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (2019), una “costumbre” es la práctica constante de ciertas conductas que satisfacen tanto las necesidades individuales como las de la comunidad en un contexto social determinado; hasta que estas prácticas son reconocidas por la “razón” y confirmadas por la experiencia (p.93).

Ahora bien, un estudio publicado en 2017 por la Secretaría de Pueblos Indígenas del Gobierno del Estado de Michoacán, analiza las relaciones de género de las mujeres purépechas, afirmando que, desde muy pequeñas las niñas aprenden sus roles de género determinados por la familia y su comunidad, donde el trabajo doméstico está prácticamente prohibido para los hombres, mientras que las mujeres llevan la carga más pesada en ese sentido.

Otro elemento relacionado con la desigualdad de género en estas comunidades, es la costumbre de priorizar la educación de los hijos varones sobre las oportunidades

de formación académica de las jóvenes y niñas, además de restringirles el acceso a estudios superiores.

Lamentablemente, en estas comunidades son frecuentes los reportes de casos graves de violencia de género, incluyendo agresiones sexuales cometidas por desconocidos, su misma pareja o esposo, grupos de la delincuencia organizada e incluso, por los integrantes cercanos del entorno familiar.

Respecto a la salud sexual y reproductiva, dicho estudio revela que, en la zona purépecha son bastantes comunes los matrimonios a muy temprana edad (de los 12 años en adelante). Para ellos, las mujeres son vistas como portadoras del "honor" familiar. La pérdida de la virginidad no solo afecta su propia reputación, sino que también mancha la de toda su familia, especialmente la de los hombres, quienes, de acuerdo con los roles de género establecidos, son considerados responsables de preservar la "pureza" de las mujeres y proteger el prestigio del núcleo familiar (SIPIMICH, 2017).

Ahora bien, como afirmó Fidel Guzmán en el subcapítulo 1.3.5 de su entrevista, dentro de sus tradiciones previas al matrimonio está el "robo" de la novia, el cual consiste en irse a vivir juntos con o sin el consentimiento de la mujer; no obstante, acto seguido, el hombre debe ir a ofrecer el "perdón" a la familia de la novia para obtener la aprobación del matrimonio, siendo esta la única forma de que la mujer pueda recuperar su "honor".

Este tipo de matrimonios forzados son sumamente recurrentes dentro de estos contextos sociales, implicando una problemática severa de violencia de género, la cual se justifica con la "tradición" y cultura de su respectiva comunidad.

Es así como debido a su sistema establecido de usos y costumbres, se ha consolidado una naturalización y justificación de la sumisión y la violencia hacia la mujer, a través de dichas prácticas que hasta la fecha se siguen reproduciendo, atentando contra la integridad física, mental y sexual de las mujeres indígenas.

1.5.3 Estadísticas: Tipos de Violencia de Género en Zonas Indígenas de México

La “violencia de género” se define como: Los actos dañinos dirigidos contra una persona o un grupo de personas por su género. Se origina en la desigualdad de género, el abuso de poder y la existencia de normas dañinas. Puede ser de tipo sexual, físico, psicológico o económico, y puede darse tanto en el espacio público como en la esfera privada. (ONU, 2023).

Para completar nuestra investigación y poder abordar la temática principal de nuestro cortometraje, se realizó una recopilación de datos estadísticos a través de encuestas realizadas por instituciones oficiales que reflejan el contexto social actual de las mujeres indígenas respecto a la violencia de género; los cuales arrojaron los siguientes resultados:

Antes que nada, la población en el estado de Michoacán de Ocampo cuenta con un total de 4.7 millones de personas, de las cuales 2.4 millones son mujeres (51.4%).

En términos generales, de acuerdo con la última Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares (ENDIREH 2021), un 64.9% de las mujeres de 15 años o más en el estado de Michoacán experimentaron algún tipo de violencia física, psicológica, sexual, económica o patrimonial a lo largo de la vida. Ahora bien, según el área, la encuesta muestra que experimentan mayor violencia aquellas que residen en áreas urbanas (67.3%) a comparación de las que habitan en áreas rurales (59.7%), con un ligero rango de diferencia del 7.6%.

Sin embargo, en su apartado de *Violencia en Mujeres Vulnerables* sus datos sólo se enfocan en mujeres según su condición “de habla indígena” a nivel nacional, siendo el 60.5% las mujeres que hablan alguna lengua indígena han experimentado algún tipo de violencia en los ámbitos escolar, laboral, comunitario, familiar y/o de pareja a lo largo de su vida. Mientras que, en la relación de pareja actual o última, 41.3% de las mujeres hablantes de lengua indígena ha vivido violencia a lo largo de la relación, predominando la violencia psicológica.

Lo que nos lleva a cuestionar ¿Por qué el INEGI pasa por desapercibido las estadísticas de violencia de género dentro de las comunidades indígenas y solo se centra en la violencia por “situación de pertenencia y habla indígena”? Arrojando resultados que establecen un total de 40.7% de mujeres que han sido violentadas por el simple hecho de su identidad étnica.

En cambio, de acuerdo a un estudio publicado por la Secretaría de Gobernación (SEGOB) en 2017, recopila estadísticas respecto a la Violencia Contra las Mujeres en Zonas Indígenas de México. Los datos obtenidos, reflejan especialmente las condiciones y problemáticas de mujeres en edad reproductiva, teniendo un 3.33% de mujeres purépechas entrevistadas. Ya que la muestra incluyó un amplio abanico, predominado por las mixtecas, nahuas, mazahuas, mixes, popolucas, otomíes, zapotecas, entre otras.

1.5.3.1 Violencia psicológica en contra de mujeres indígenas

Uno de los hallazgos más relevantes de este estudio, es que la violencia psicológica se percibe como la más generalizada en dichas regiones documentadas, que cuentan con escasos recursos de atención.

El estudio señala que para las mujeres indígenas, los principales factores detonantes de violencia son los celos que se presentan por circunstancias relacionadas con interacciones sociales que no involucren a su pareja, en especial “cuando las ven platicando con otro hombre (34.7%), cuando tardan en regresar a casa (30.2%) o cuando se salen a trabajar (15.7%)”. Esto implica un control sobre su cuerpo, su vida y sus decisiones.

Por esta razón, la celotipia se asocia con los límites que se oprimen culturalmente a las mujeres y la violencia que desatan, tanto para imponerlos como para impedir o castigar las transgresiones (SEGOB, 2017).

1.5.3.2 Violencia física en contra de mujeres indígenas

La violencia física se relaciona directamente con otras formas de maltrato: insultos, violencia de índole psicológica, sexual y económica principalmente.

Poco menos de la mitad de las mujeres indígenas encuestadas (46.8%) dijo haber sido amenazada por su pareja al punto de sentirse asustada, mientras que el 7% tuvo una amenaza de muerte.

Ante la pregunta: ¿Alguna vez ha sido lastimada físicamente por algún hombre?, el 44% de las encuestadas contestaron que no; sin embargo, el 25.1% afirmó haber sido violentada físicamente por su pareja actual, mientras que un 18% afirmó que por su expareja.

De acuerdo con las entrevistas y grupos focales realizados por dicho estudio, un factor que reproduce la violencia física contra las mujeres es su naturalización, así como la “vergüenza” interiorizada por las víctimas que les impide denunciar, y por último, el temor a que las agresiones empeoren o afecten a terceros.

A partir de los resultados del estudio, afirman que la naturalización de la violencia, la falta de una intervención efectiva de las autoridades, junto con la impunidad y la corrupción, agravan la vulnerabilidad ante este tipo de agresiones en las regiones indígenas (SEGOB, 2017).

1.5.3.3 Violencia Sexual en Contra de Mujeres Indígenas

Dentro de estas regiones, los casos extremos de rumores o “chisme”, pueden llegar a provocar la expulsión de mujeres de la comunidad, el arrebato de los hijos, la pérdida de derechos y protección comunitarios, entre otros. Por esta razón, las mujeres viven con el miedo de denunciar el abuso sexual y el hecho de que se haga público.

En este apartado, el estudio documenta casos de mujeres indígenas víctimas de relaciones sexuales forzadas, dentro y fuera de la unión de pareja. Donde las mujeres jóvenes y solteras son obligadas a mantener la relación, en complicidad de terceros (familia del agresor), con el objetivo de consolidar una unión conyugal.

En estos casos las autoridades locales junto con la comunidad realizan caso omiso en materia de protección, ya que para ellos, solo se considera “grave” cuando involucra la pérdida de la virginidad, la cual implica el “valor” de una joven.

Ahora bien, de acuerdo a las estadísticas el 16% de las mujeres encuestadas afirman haber sido obligadas por algún hombre a tener relaciones sexuales, señalando la existencia de un problema grave de incesto, violación en el matrimonio y otras formas de violencia sexual en el ámbito familiar como método de presión para matrimonios forzosos o arreglados.

Dentro de las entrevistas, a través de la experiencia del equipo de investigadoras indígenas y sus organizaciones, el problema de la violación hacia mujeres de todas las edades, es sumamente grave y frecuente.

Por otro lado, un 36% de las encuestadas conocen casos de mujeres obligadas por su pareja a sostener relaciones sexuales. Algunos de los factores que conllevan la práctica de dichas modalidades de violencia de género en contextos indígenas se encuentran: la militarización, el desplazamiento forzado de poblaciones completas, la violencia estructural y la presencia creciente del crimen organizado.

De acuerdo al estudio, se encontró una estrecha relación entre la violencia recurrente y la posibilidad de escoger libremente a la pareja. Teniendo como resultados un 80% de mujeres que afirman haber tenido la posibilidad de elegir a su pareja, mientras que un 14% respondió lo contrario. Sin embargo, ante la pregunta: ¿Conoce alguna mujer que haya sido obligada a casarse con alguien que no quería? Un 44.33% respondió afirmativamente, lo cual amplía la incidencia de esta problemática (SEGOB, 2017).

1.5.3.4 Femicidio y Alertas de Género en Comunidades Indígenas

Dado que aún no existen condiciones para contar con información fidedigna y comparable, la investigación estadística respecto a homicidio, asesinato y femicidio se realizó de manera indiscreta para el apartado de este estudio.

Cabe aclarar que, los asesinatos de mujeres que se realizan con “dolo misógino”, representan la violencia extrema que se comete contra ellas por el simple hecho de ser mujer, estos crímenes han sido reconocidos como femicidios.

De acuerdo con el *Modelo de Protocolo Latinoamericano de Investigación de las Muertes Violentas de Mujeres por Razones de Género* (Bernal et al., 2014), el término femicidio se define como: “La muerte violenta de mujeres por razones de género, ya sea que tenga lugar dentro de la familia, unidad doméstica, en la comunidad o en cualquier otra relación interpersonal, y que sea perpetrada o tolerada por el Estado y sus agentes por acción u omisión.”

Desafortunadamente, en México aún no se ha podido lograr que la totalidad de las procuradurías generales de justicia de las entidades federativas, integren sistemas de información que permitan dar seguimiento a los casos de femicidio tal como se definen en los respectivos códigos penales. Estos rezagos en nuestro sistema penal, así como de las medidas preventivas y correctivas en materia de femicidio, afectan principalmente a las mujeres que habitan en regiones indígenas (SEGOB, 2017).

La alerta de violencia de género contra las mujeres (AVGM) se define como el conjunto de acciones gubernamentales de emergencia para enfrentar y erradicar la violencia feminicida en un determinado territorio. Sin embargo, este mecanismo es poco conocido y efectivo en las regiones indígenas de México.

Ahora bien, uno de los puntos clave que aporta dicho estudio es una valoración respecto a las condiciones microlocales en que se produce y reproduce la violencia de género contra mujeres indígenas, donde las encuestas realizadas de manera

indirecta, aseguran que un 66% considera que actualmente su comunidad no es más segura para las niñas y mujeres, mientras que el otro 30% opina lo contrario.

Asimismo, el tema del espacio privado es un foco rojo, ya que un 65% de las encuestadas respondió de manera afirmativa ante la pregunta: “Alguna vez se ha sentido insegura en su propia casa?”, y solo el 28% asegura que no siente peligro alguno.

De hecho, el 98% de las autoridades encuestadas consideró que el alcoholismo es un detonador de violencia contra las mujeres, al igual que el machismo. Incluso, dichos factores fueron generalizados y confirmados a nivel comunitario, pero no se mencionó ningún tipo de acción institucional que atienda esta situación.

De acuerdo con el estudio, un rango de situaciones en las que las mujeres se sienten en riesgo de vivir violencia arroja las siguientes estadísticas: un 34.5% dijo que en los caminos; 33.5% dijo que al salir sola, un 32% que al salir al campo o al monte y un 30.5% al subir a un transporte; al salir sola en los caminos o al ir a lavar. Mientras que un 62% de las entrevistadas se sienten inseguras al salir de noche para realizar dichas actividades.

A través de los grupos focales en este estudio se identificaron algunos rasgos de las relaciones personales por parte de las entrevistadas que podrían ser potenciales precursores de violencia de género. De esta manera, un 38% afirmó que hay alguna persona a quien teme y cree peligrosa para ella; 16% contestó que podría ser que hubiera alguien peligroso y 44% dijo que no había nadie a quien considerar en ese sentido.

Finalmente, desde la perspectiva de las mujeres entrevistadas, las autoridades comunitarias intervienen en casos de violencia cuando son alertadas por algún familiar (14%) y cuando ellas mismas solicitan su intervención (51%); no obstante, el 31% no intervienen por falta de información y por una cuestión de revictimización por parte de las autoridades (SEGOB, 2017).

Los resultados anteriores esclarecen los hallazgos del estudio reflejando los ámbitos de riesgo para las mujeres y niñas indígenas en las comunidades dentro de los espacios municipales donde la acción de justicia y protección institucional es escasa, ineficaz o incluso, inexistente.

1.6 Análisis de Datos Cuantitativos

Evidentemente, la violencia de género es un problema real, que millones de mujeres viven día con día. No es posible que a nivel nacional el 70% de las mujeres han experimentado violencia a lo largo de su vida, y se les siga acusando de “exageradas” a aquellas mujeres que realmente buscan hacer un cambio.

Tal como reflejan los resultados estadísticos, las mujeres indígenas se encuentran en una posición de completa vulnerabilidad y exposición, debido a falta de información, compromiso por parte de las autoridades comunitarias y mecanismos de protección legales que aseguren el cumplimiento de sus derechos humanos básicos.

Los casos observados en dicho estudio demuestran la urgente necesidad de que las instancias administrativas y judiciales encargadas cuenten con mecanismos de atención integrales y con el personal especializado.

Es así como, el compromiso de las autoridades es clave para la prevención y atención de la violencia de género en el ámbito comunitario indígena. Sin embargo, los resultados obtenidos muestran la carencia de recursos destinados al fortalecimiento de los sistemas de justicia indígenas a través de una perspectiva intercultural de derechos, que procure la seguridad de mujeres y niñas ante los preceptos culturales de un pueblo indígena determinado.

Comprobando así que, las mujeres y jóvenes purépechas continúan experimentando violencia de género debido a la normalización de conductas abusivas ocasionadas a raíz de la cultura hetero patriarcal dentro de su comunidad.

CAPÍTULO 2. Escritura del Guion Cinematográfico

El guion cinematográfico es una herramienta de producción que nos ayuda a tener claridad sobre el rumbo de la historia y determina la duración del producto final, siendo el primer paso esencial de cualquier producción audiovisual (Rodríguez y Mosqueira, 2020).

Después de haber recopilado toda la información necesaria respecto a la cultura purépecha, la leyenda de la Miringua y la violencia de género hacia la mujer purépecha dentro de su comunidad, pudimos comenzar con la construcción de la narrativa para nuestra historia y personajes.

Dado que se comprobó la inexistencia de un origen concreto sobre la Miringua, y los habitantes de la isla de Janitzio la conciben como “el diablo”, decidimos que no solo contaríamos la leyenda, sino que le daríamos un origen a partir de los elementos característicos recopilados en la investigación.

Ya que teníamos establecido el común denominador de dicha leyenda: una mujer que atrae a los hombres en estado de ebriedad hacia el lago para ahogarlos. Comenzamos a cuestionarnos el ¿Por qué sus víctimas son principalmente hombres alcoholizados? ¿De dónde surge este remordimiento hacia los hombres? ¿Quién pudo haber sido la Miringua en forma humana? ¿Por qué el lago es su lugar de aparición? Para así formular la idea de nuestra historia.

2.1 Creación de Historia

Antes de iniciar con la escritura del guion, debimos esclarecer los siguientes elementos para poder establecer nuestro conflicto:

- **Idea:** ¿Qué se va a contar?

En el caso de *Mirinkua* la idea principal es: una mujer que lucha por su libertad.

- **Premisa temática:** *El espíritu de nuestra historia y la posición del autor.*

La historia de *Mirinkua* gira en torno a la violencia de género en contra de las mujeres indígenas y cómo ésta debe ser castigada por justicia a mano propia, debido a la falta de protección de las autoridades y la naturalización de la violencia por parte de su misma comunidad.

Pero lo más importante es encontrar el ¿Por qué quiero contar esta historia? Ya que las historias buscan explicar la naturaleza humana mediante las acciones de nuestros personajes. En este caso, mi motivación surge a partir de un sentimiento de coraje e impotencia, sabiendo que en México se les arrebató la vida a tantas mujeres todos los días. Además, considero que el cine puede funcionar como método de activismo para alzar la voz por las que ya no pueden y demandar justicia.

Ahora bien, en guionismo el conflicto consiste en el enfrentamiento entre fuerzas/personajes a través de un objetivo. Gracias al desarrollo del conflicto, avanza la trama. Por lo tanto es importante desarrollar un argumento sólido, para que la historia esté bien estructurada y nos funcione como guía a lo largo del proceso de escritura del guion (Rodríguez y Mosqueira, 2020).

Para generar el conflicto principal de *Mirinkua*, buscamos situar a la leyenda dentro de una crítica social, enfocándonos en la problemática del abuso doméstico en los matrimonios forzados que llegan a experimentar las jóvenes indígenas en la región. Es así como nuestra protagonista se presenta como una figura que desafía las expectativas comunitarias. Proponiendo una reflexión sobre la justicia y la autonomía femenina en un contexto socio-cultural conservador, mezclando la realidad con la ficción.

Cabe recalcar que, diversos teóricos de la literatura y la narrativa han identificado y categorizado los principales tipos de oposición que enfrentan los protagonistas en las historias. Estas clasificaciones han evolucionado para adaptarse a una amplia variedad de contextos narrativos, agrupándose en las siguientes categorías:

- Hombre vs Hombre/Sociedad
- Hombre vs Naturaleza

- Hombre vs Fuerzas sobrenaturales
- Hombre vs Sí mismo

Para el guion de *Mirinkua*, decidimos que nuestra protagonista se enfrentaría contra una fuerza humana (el antagonista). Desarrollando el conflicto general de la siguiente manera: *“Una joven purépecha es robada por su pretendiente, y para obtener el perdón de su familia debe casarse con él. Una noche antes de su boda, decide escapar del pueblo, pero es asesinada por su prometido y él arroja su cuerpo al lago para esconder el cadáver. Años después, el espíritu de la joven en forma de la Miringua atrae a su prometido en vida hacia el lago para ahogarlo”*.

Otro elemento importante a establecer es el **universo narrativo**, es decir, el sitio que delimita las acciones del personaje. Para esto, debemos plantear un lugar y época determinado y las convenciones de este universo, en términos de su ética y estética (Ollivier, P., comunicación personal, septiembre 2022).

Entonces, el universo narrativo de nuestra historia se desarrolla en una época aproximada a mediados del siglo XX dentro del pueblo de Tzintzuntzan, Michoacán. Caracterizado por paisajes rurales llenos de naturaleza donde habita una pequeña comunidad indígena y realizan sus actividades cotidianas llevando una vida tranquila. Basándonos en los usos y costumbres de la cultura purépecha, los roles de género están sumamente marcados y definirán tanto las acciones, como la forma de pensar de ciertos personajes. Sin embargo, dentro de este universo existe la posibilidad de sucesos paranormales que vayan acorde a la leyenda de la Miringua.

Como mencionamos en el primer capítulo, es primordial determinar el fondo y la forma para crear adecuadamente nuestra historia. Ya que establecimos con el argumento ¿Qué se va a contar?, es momento de definir el ¿Cómo lo vamos a contar? Para esto, decidimos catalogar el relato dentro de los siguientes géneros cinematográficos: **drama**, **thriller** con tintes de **horror**.

Dentro del cine, el género del drama se centra en la fragilidad del ser humano, es íntimo gracias a la cercanía con la que se retratan los personajes y habla de problemáticas sociales actuales (Ollivier, P., comunicación personal, 11 de octubre

2024). Por otra parte, el *thriller* se basa en la generación del suspenso a partir de las acciones del antagonista y por último, el horror surge cuando se materializa aquello a lo que se teme, en este caso: la Miringua.

2.2 Construcción de Personajes Principales

Para la creación de cualquier historia, es necesaria la observación de la conducta humana para escribir personajes más realistas. Es por eso que, para construir adecuadamente nuestros personajes principales debemos plantear su marco físico, social, psicológico y su *backstory* (pasado del personaje). Otro punto fundamental para la historia, son los objetivos del protagonista. Ya que todas las acciones y decisiones van encaminadas hacia esa meta en particular.

En el caso de nuestra protagonista decidimos nombrarla “**Itzuri**”, ya que significa “agua” en purépecha y simboliza la conexión que tiene con el lago. Asimismo, definimos cada una de las características mencionadas anteriormente de la siguiente manera:

Marco Físico: Itzuri es una mujer joven purépecha de 18 años, su vestimenta se caracteriza por las piezas tradicionales como la falda, el huipil y el rebozo. De un peso aproximado de 50 kg y una altura de 1.55 m, pero no presenta cicatrices o marcas de nacimiento expuestas.

Marco Social: Viene de parte de una familia de clase media-baja y se dedica a las labores domésticas junto con su madre llamada Tinskani, realizando artesanías bordadas a mano para solventar algunos gastos. Solo cuenta con educación media superior y solamente vive con su madre, ya que su padre falleció por una enfermedad. Tiene creencias acorde a la religión católica heredadas por sus padres, más no tiene afiliaciones políticas en particular. Su pasatiempo favorito es remar por las aguas del lago y explorar nuevos lugares del pueblo junto con su mejor amiga Kúkuti. Tiene un pretendiente llamado Atari, que constantemente busca su atención, pero ella nunca se ha sentido atraída hacia él.

Marco Psicológico: Itzuri es una joven de personalidad introvertida que regularmente opta por reservar emociones y pensamientos para sí misma, pero la única persona con la que se siente libre de expresarse es con Kúkuti. La muerte de su padre generó un grave vacío emocional dentro de ella, que no ha podido sanar del todo y su mayor ambición es salir a la ciudad para ir a una escuela de medicina para aprender a curar a las personas que le rodean, ya que sigue arrastrando con el remordimiento y la duda de si pudo haber alguna cura para su padre. Además, jamás ha tenido una experiencia amorosa o sexual con otro hombre y es algo que le genera bastante ansiedad debido a la incertidumbre sobre el tema.

Ahora bien, estos fueron los objetivos establecidos para nuestra protagonista Itzuri al principio de la historia en ciertos niveles de profundidad:

- **Objetivo día a día:** Itzuri quiere terminar sus bordados para venderlos.
- **Objetivo personal:** Itzuri quiere salir del pueblo.
- **Superobjetivo (Inconsciente):** Itzuri quiere superarse a sí misma.

Conforme avance la historia, estos objetivos cambiarán para nuestra protagonista en el momento en que entre en un estado de supervivencia al oponerse con los objetivos del antagonista.

Una vez que se le presenta Atari como antagonista y es obligada a quedarse con él en contra de su voluntad, el conflicto de Itzuri se representa en los siguientes niveles:

Conflicto interno: Itzuri quiere huir de la casa, pero no se atreve por miedo a la reacción que Atari pueda tener con ella.

Conflicto personal: Itzuri no quiere casarse con Atari, ni tener ningún tipo de relación amorosa o sexual con él, pero no sabe cómo decirle que no.

Conflicto externo: La comunidad se rige por ciertos usos y costumbres, que limitan la libertad y el desarrollo íntegro de las mujeres; por ejemplo, cumplir con las expectativas domésticas que se espera que una mujer realice cuando se ha comprometido con un hombre sin su consentimiento.

De esta forma, el arco de transformación de Itzuri comienza con una joven llena de sueños y esperanzas, pero a medida que la historia avanza, entra en modo de supervivencia, tras experimentar abusos psicológicos y sexuales por parte de su esposo, alcanza un punto de quiebre que la obliga a buscar una escapatoria a su situación. Culminando la historia con su propia muerte, marcando el fin de lo que Itzuri era y aspiraba a ser, pero dejando como desenlace la justicia a mano propia a través de la Miringua.

Ahora bien, en una historia, el antagonista impulsa la progresión dramática del protagonista. Es necesario complejizar este tipo de personaje para dejar los clichés de lado, tomando en cuenta que desde su punto de vista, están haciendo lo correcto. El antagonista amenaza los objetivos, personas o cosas que son importantes para el protagonista, exhibiendo sus fallas, transformándolo y haciendo que se cuestione su sistema de creencias.

Para la construcción del antagonista, llamado **Atari** (cuyo significado en purépecha es “cazador”), se consideraron aspectos clave identificados durante la investigación, particularmente aquellos relacionados con la normalización de la violencia en contextos domésticos y festivos dentro de las comunidades. La creación de este personaje se centró en explorar los eventos y circunstancias que moldearon su comportamiento, respondiendo a la siguiente pregunta: ¿Qué pasó en su vida para que actuara de esa manera tratando de seducir a la protagonista para al final destruirla?

Para responder a esta pregunta, el *backstory* de nuestro antagonista es el siguiente:

“Atari, un joven purépecha de 26 años originario de Tzintzuntzan, ha dedicado su vida al trabajo en el campo junto a su padre. Proveniente de una numerosa familia de siete hermanos varones, de los cuales la mayoría ya están casados y tienen hijos, Atari enfrenta constantes presiones de su padre, especialmente tras la muerte de su madre cuando él tenía 21 años. Desde entonces, su padre insiste en que contraiga matrimonio con una mujer de la comunidad y continúe la línea familiar.”

Durante su infancia, Atari sufrió desaprobaciones por parte de su padre y hermanos debido a su complexión delgada y su incapacidad para realizar tareas del campo que requerían fuerza física. No fue hasta su adolescencia que logró desempeñarse en dichas labores y desarrolló un cierto gusto por el alcohol, disfrutando de las celebraciones del pueblo, aunque en ellas era testigo de frecuentes actos de violencia. Motivado por el rechazo de su infancia, ha buscado constantemente la aprobación paterna. Sin embargo, la pérdida de su madre, quien representaba su único apoyo emocional, lo ha llevado a anhelar una figura que llene ese vacío afectivo.

Atari siente una profunda atracción hacia Itzuri desde que la conoció en una fiesta del pueblo años atrás. Desde entonces, ha intentado ganarse su afecto con pequeños gestos, decidido a formalizar su relación al pedir su mano. No obstante, carece por completo de una comprensión sobre el consentimiento, creyendo firmemente que Itzuri debe estar con él, independientemente de su voluntad.”

En el fondo, él solo quiere ser amado, por eso, sus inseguridades y frustraciones se reflejan en sus celos excesivos que exterioriza en cuanto siente que está a punto de perder lo que tanto quiere: a Itzuri.

Para complejizar a nuestro antagonista y evitar caer en estereotipos, se incluyeron elementos que pudieran generar cierta empatía hacia el personaje. Por ello, Atari muestra un lado aparentemente afectuoso hacia Itzuri, expresado a través de gestos como regalarle flores. Su concepción del amor está basada en ideas de "posesión" y "protección". Además, influido por su contexto social, no cuenta con la noción del consentimiento en las relaciones sexuales, creyendo que, al ser su prometida, tiene derecho a decidir sobre la intimidad sin considerar su voluntad, bajo la errónea premisa de que a las mujeres "les gusta".

Al comprender que, pese a sus esfuerzos, no logrará obtener el afecto de Itzuri, Atari experimenta una creciente frustración que manifiesta mediante episodios de ira, seguidos de un profundo remordimiento. Esta dinámica lo impulsa a actuar de manera impulsiva, en un intento de llenar el vacío emocional que dejó la ausencia de su madre y lidiar con la sensación de insuficiencia que ha cargado desde su infancia debido al rechazo de su padre.

2.3 Estructura Narrativa

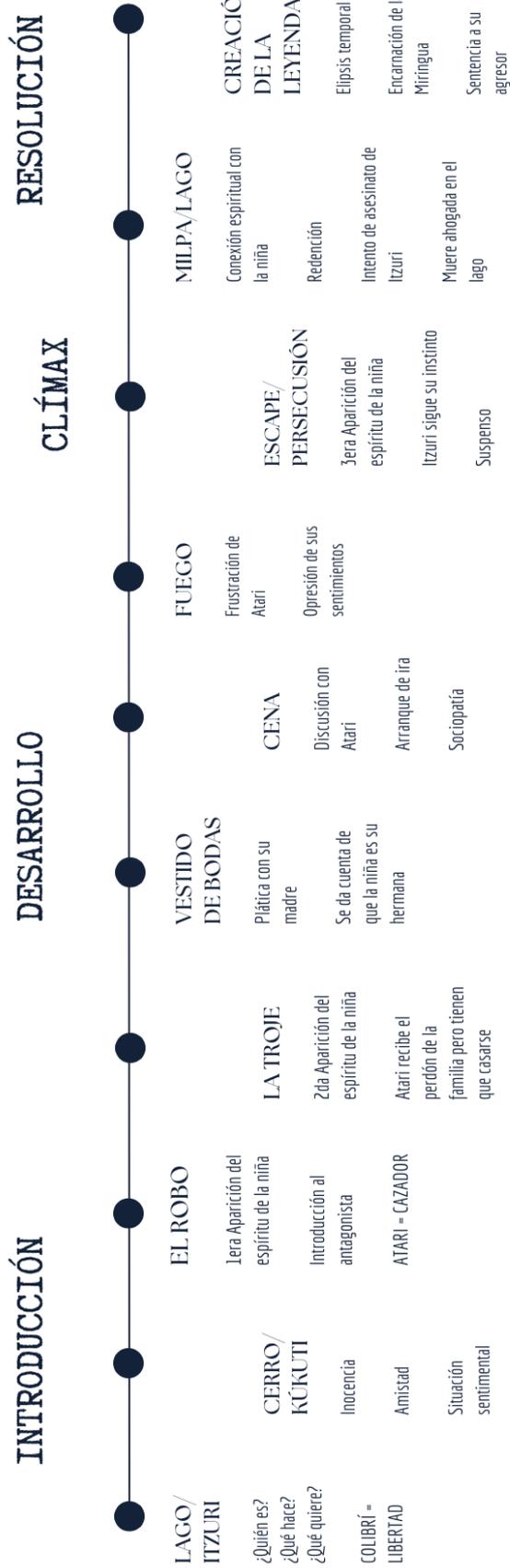
Para comenzar, de acuerdo con Stojanova (2023) podemos definir a la “narrativa” como una estructura cinematográfica en donde los creadores han seleccionado y organizado una serie de eventos dentro de una secuencia causa-efecto que ocurre en un tiempo determinado.

El hecho de tener claramente construida la identidad de nuestros personajes, facilita la creación de la estructura narrativa al momento de comenzar a escribir el guion. Para esto, tenemos que definir nuestra **pregunta dramática**, la cual se utiliza para resumir la historia y tener bien en claro nuestro conflicto (Ollivier, P., comunicación personal, septiembre 2022).

En este caso, la pregunta dramática sería: *¿Podrá Itzuri, una joven purépecha obligada a casarse, lograr escapar del pueblo de Tzintzuntzan sabiendo que Atari su prometido con problemas de ira está en su contra?*

Ahora bien, antes de pasar al guion, lo ideal es esquematizar una **escaleta** para facilitar la escritura, con el objetivo de tener una visión completa de la historia y definir su estructura contestando las siguientes preguntas: ¿Cómo la voy a contar? ¿Cómo inicia mi historia? y ¿Cómo termina? (Álvarez, 2020).

En el caso de la estructura narrativa de nuestra historia se puede visualizar en el siguiente diagrama:



El Acto I se basa en establecer la cotidianidad de Itzuri, mostrando un ambiente de tranquilidad, hasta que llega Atari para robársela, fungiendo como incidente provocador del conflicto.

Después, en el Acto II observamos cómo su vida ha dado un giro de 180° encerrada en la troje con Atari dentro de un ambiente abusivo, la acción creciente sucede cuando se entera que para obtener el perdón de su familia debe casarse con él. Itzuri está evidentemente inconforme con toda la situación hasta llegar a un punto quiebre. El clímax sucede la noche antes de la boda cuando ella decide escapar, pero Atari logra encontrarla y en un arranque de ira es estrangulada. Él deja caer el cuerpo sin vida al lago.

Para la resolución en el Acto III, es cuando la leyenda de la Miringua se hace realidad, encarnando en la figura de Itzuri, haciendo justicia a mano propia y ahogando a Atari en el lago, tal como lo hizo con ella.

Un personaje clave que funge como catalizador e hilo narrativo para la historia, es la aparición de una pequeña niña que se manifiesta cada vez que se escucha el sonido de un colibrí. Al principio, pareciera que este personaje es una amenaza que atenta contra la estabilidad de nuestra protagonista; sin embargo, realmente es un espíritu guardián que trata de advertir a Itzuri del verdadero peligro y guiarla hacia su libertad.

Una vez que estructuramos y definimos nuestros personajes y elementos narrativos, así como el camino que seguirán en la historia, comenzamos con la escritura del guion.

Dentro del proceso de escritura para nuestro guion, se realizaron en total siete versiones en total, después de varias asesorías y correcciones gracias a nuestra asesora de guion Paula Ollivier, para poder llegar a la estructura narrativa que se presentó anteriormente.

CAPÍTULO 3. Preproducción y Desarrollo de Carpeta

La preproducción es la fase primordial de cualquier proyecto cinematográfico donde se planifica la logística en conjunto con los demás departamentos, recopilando todos los datos y elementos necesarios para la realización del filme en una carpeta de producción, abarcando desde la concepción de la idea hasta el inicio del rodaje (Álvarez, 2020).

Algunos de los procesos generales a seguir para gestionar nuestra preproducción y desarrollar nuestra carpeta son los siguientes:

- Escritura, revisión y registro del guion.
- Definir el financiamiento del proyecto.
- Esquematización del flujo de trabajo durante las tres etapas.
- Realización del presupuesto ideal y real del proyecto cinematográfico.
- Scouting y selección de locaciones.
- Tramitación de los permisos requeridos en ciertas locaciones.
- Diseñar las propuestas de fotografía, diseño de producción y sonido.
- Creación del *shooting list*, *storyboard* y *floor plans* (plantillas) entre las cabezas de dirección y dirección de fotografía.
- Casting para la selección de actores y actrices.
- Esquematizar el *breakdown* (desglose) por parte de diseño de producción donde especifique todos los requerimientos para escenografía, vestuario y maquillaje para conseguirlos o en su caso, crearlos desde cero.
- Esquematización del plan de rodaje con tiempos y fechas específicas.
- Realizar pruebas de cámara y ensayos con actores.
- Contratación del equipo técnico que el departamento de fotografía solicite.
- Contratación de catering.
- Redacción de contratos específicos para crew y talento.
- Redacción y envío de hojas de llamado para crew y talento.

Asimismo, es importante que cada uno de los departamentos genere sus propuestas desde un inicio, con la finalidad de que vayan acorde a la visión del/la director/a. A continuación, se desglosan dichas propuestas y su respectivo desarrollo para la realización del cortometraje *Mirinkua*.

3.1 Propuesta de Dirección

El o la directora es aquella persona encargada de exteriorizar el universo de la película a través de todas las decisiones creativas, coordinando y supervisando a los demás departamentos para que su visión sea materializada. Por esta razón, es fundamental esclarecer la propuesta de dirección hacia nuestro equipo de producción, ya que a partir de ahí se dictaminan todos los recursos audiovisuales, técnicos y narrativos que el filme necesita (Álvarez, 2020).

En este caso, *Mirinkua* tiene como propuesta de dirección enaltecer el misticismo del folklore mexicano a través de la mirada femenina, centrándonos en una leyenda casi olvidada por la comunidad de Tzintzuntzan, que cuenta con un gran peso histórico para nuestras raíces purépechas.

Se busca contar la historia de una mujer indígena, con el alma de un ave que ha sido enjaulada por la fuerza, y solo quiere luchar por esa libertad que le ha sido arrebatada, haciendo énfasis en la manera de ver la vida para la comunidad purépecha, en donde sus lagos, montañas y bosques son su santuario sagrado.

Asimismo, sabemos que como mexicanos, celebramos a la muerte y creemos que nuestros difuntos pueden volver para visitarnos, de este modo, reflejamos las creencias purépechas a través de sus leyendas urbanas que involucran diferentes tipos de espíritus, que cumplen con una función social.

Dicho esto, se tiene como intención fomentar la preservación de nuestra cultura, volviendo a nuestras raíces, pero desde una perspectiva de género contemporánea, creando conciencia sobre las problemáticas y violencia que hasta la fecha viven las mujeres indígenas.

Por esta razón, se tiene como intención trabajar con personas originarias del pueblo de Tzintzuntzan como parte de nuestro talento, para darle el mayor realismo posible a nuestra historia al momento del rodaje. No obstante, es bien sabido que el hecho de dirigir a personas que no son actores/actrices de profesión implica un reto mayor, ya que implica diferentes procesos de dirección y construcción del personaje.

A través de la actuación, se buscaba que cada personaje transmitiera distintas emociones en específico de acuerdo a sus características psicológicas previamente establecidas desde el guion.

En primer lugar, para el personaje de Itzuri, se buscaba que proyectara inseguridad y sobre todo vulnerabilidad, de un carácter tímido y que constantemente contuviera sus verdaderas emociones. En cambio, el personaje de Atari debía ser de un carácter fuerte e imponente, que explotara fácilmente ante la frustración y se dejase llevar por sus emociones, siendo sumamente impulsivo.

El personaje del “espíritu” de la niña, su actuación debía ser sumamente sutil pero, únicamente con la mirada tenía que generar un sentimiento de lástima y temor a la vez.

En el caso del personaje de Kúkuti, se buscaba una esencia empática y juguetona, pero sobre todo noble, que representara lo que significa una verdadera amistad longeva. Por último, para el personaje de Tinskani necesitábamos una mujer que proyectase cierta autoridad y seguridad en su carácter.

Teniendo claro los elementos actorales que necesitamos para cada personaje de nuestra historia, procedimos a publicar nuestra convocatoria de casting.

3.1.1 Proceso de Selección para Casting

Durante todo el mes de octubre en 2023 se abrió una convocatoria de casting tanto presencial como virtual para conseguir actores originarios de la Región Lacustre de Michoacán, dándole difusión en redes sociales y hacia las autoridades locales de Tzintzuntzan para que promovieran la participación de la comunidad; sin embargo,

obtuvimos nula respuesta y tuvimos que recurrir a otras opciones, donde nuestra productora ejecutiva nos propuso a diferentes candidatos y candidatas para interpretar los personajes principales, pero estos eran originarios de Morelia.

Afortunadamente, conseguimos el contacto de Mónica Cornelio, originaria de Tarerío, Mich. y madre de una pequeña niña llamada Evelyn Hipólito, quien estaba dispuesta a participar dentro del cortometraje. Después procedimos a hacer las demás audiciones dentro de la ciudad de Morelia, dirigiéndonos a jóvenes que cumplieran con las características acorde a los personajes que nos faltaban.

El casting presencial se realizó el día 24 de octubre de 2023 de manera privada, donde participaron tres mujeres y dos hombres, a quienes se les asignó interpretar una escena en específico y posteriormente, interactuar entre sus respectivos personajes. Finalmente, la selección del talento para nuestro cortometraje quedó de la siguiente manera:

- Itzuri - Abril Ponce de León
- Atari - Carlos Contreras
- Kúkuti - Naima Escobedo
- Tinskani - Citlali Ocegueda
- Niña Miringua - Evelyn Hipólito
- Miringua: Camila Medina

Posteriormente, realizamos ensayos durante el mes de noviembre con Abril, Naima y Carlos, ya que sus personajes son aquellos que llevan una mayor interacción a lo largo de la historia; y es de suma importancia generar cierta familiarización y empatía entre los actores previo al rodaje.

De hecho, los ensayos para las escenas entre Abril y Naima fluyeron de manera más sencilla ya que solían ser compañeras de clase y se les facilitaba bastante llevar sus conversaciones de manera orgánica; sin embargo, las escenas más complejas de dirigir eran aquellas donde interactúan Carlos y Abril, ya que implicaba emociones más fuertes y acciones corporales muy específicas.

Se reconoce que la ausencia de actores pertenecientes a la etnia representada en los roles protagónicos no es la opción ideal. Integrar a personas indígenas en proyectos tanto artísticos como de otras índoles representa un desafío significativo, además, el

tiempo limitado para el proceso de casting impidió una búsqueda más extensa de actores purépechas, debido a la necesidad de cumplir con los plazos académicos establecidos. No obstante, esta experiencia deja una lección fundamental sobre la importancia de destinar el tiempo necesario a la selección del elenco para lograr una representación auténtica.

3.2 Propuesta de Dirección de Fotografía

La fotografía cinematográfica no se limita a un proceso técnico, sino que representa un arte que combina interpretación y recreación visual. En el contexto de una producción cinematográfica, el director de fotografía desempeña un papel crucial en la construcción de la estética visual de la obra, en colaboración con el o la directora, toman decisiones clave respecto a la composición de los encuadres, los movimientos y ángulos de cámara, así como los esquemas de iluminación, asegurando que cada elemento contribuya a la narrativa y al impacto visual del filme (Mosqueira, 2020).

En este caso, para el cortometraje *Mirinkua*, nuestro director de fotografía José M. Cano Sánchez desarrolló una propuesta de la puesta en cámara, tomando inspiración la cinefotografía de filmes como *El Renacido* (2015), *Macbeth* (2015) y *La Bruja* (2015).

Decidimos que la estética visual de nuestra historia, en términos de composición, se basaría en planos generales con puntos de fuga enfocados a los personajes que a la vez mostrarán la magnitud de paisajes naturales como el lago y las montañas; complementándose a su vez con *close-ups* al momento de retratar a nuestros personajes, para generar intimidad. Una vez definido esto, esquematizamos plano por plano nuestro *shooting list* en conjunto, basándonos en el guion y especificando encuadres, angulación y movimientos de cámara.

Desde un inicio se estableció que rentaríamos una cámara **Sony A7iv (ILCE-7M4) Full Frame a 4K en 24 fps**, utilizando dos tipos de óptica: el lente **Sony 16-35 mm G power zoom** para los planos generales y un lente **Sony 50 mm G master f1.4** para los close-ups.

Para los movimientos de cámara, tuvimos contemplado el préstamo de un gimbal Ronin SC-2 por parte de Grupo Ratio, que produce movimientos muy fluidos en cámara; sin embargo, la mayoría de las escenas se realizarían con un Rig Estabilizador para darle una sensación de cámara en mano que genera tensión y realismo; además, contamos con un tripié para las tomas estáticas.

3.2.1 Iluminación, Puesta en Cámara y Narrativa Visual

Dado que la mayoría de escenas se desarrollaron en espacios exteriores con luz natural, tuvimos que planificar meticulosamente los tiempos de grabación dentro del plan de rodaje ya que no contaríamos con una iluminación controlada.

Estas escenas en exterior se conformarían por una colorimetría compuesta por un contraste entre tonalidades frías y cálidas con texturas naturales; mientras que las escenas en interior, serían cálidas casi en su totalidad debido a la iluminación a base de velas y texturas de madera alrededor.

Uno de los más grandes retos en cuestión de iluminación, fueron las escenas nocturnas, ya que no podíamos grabar de noche y emular una iluminación nocturna que se viera orgánica con el equipo de luz artificial que teníamos. Para solucionar esto, decidimos adaptar y priorizar los tiempos de rodaje para grabar durante el amanecer y el atardecer las escenas en exterior que requirieran un efecto de iluminación nocturna, ya que en dichos rangos de tiempo, la iluminación solar es difusa y nos daría los valores necesarios para posteriormente manipularlos en corrección de color.

A esta técnica de iluminación se le conoce como “**noche americana**”, la cual justamente se utiliza para simular una ambientación nocturna que ha sido filmada de día. El principal aspecto que se debe de cuidar al momento de poner en práctica esta técnica son las sombras, por esta razón, se debe esperar al momento justo en donde los rayos de sol no intervengan directamente sobre el sujeto.

Incluso producciones a grande escala como *Mad Max: Fury Road* (2015) y *¡Nop!* (2022) han utilizado esta técnica en diferentes escenas que parecen genuinamente nocturnas, donde el realismo radica en la intención que se le quiera dar al momento de trabajar la corrección de color.

Unas semanas previas al rodaje, realizamos pruebas de iluminación en las diferentes locaciones para determinar exactamente la hora y el lugar en que el sol salía al amanecer y se escondía al atardecer; ya que, al momento de la grabación, no podía haber margen de error, debido a que la luz cambiaba a cada minuto que pasaba.

Por otra parte, para las escenas en interior, el equipo de fotografía tuvo que montar un esquema de iluminación artificial tipo penumbra que emulara la luz natural proveniente de las ventanas o las velas como parte de la escenografía. Generando un ambiente sombrío que diera una sensación claustrofóbica acorde a los sentimientos de nuestra protagonista.

Ahora bien, la narrativa visual del cortometraje se desarrolla de tal manera que al principio observamos planos generales estáticos con luz de día y movimientos de cámara suaves que siguen a nuestra protagonista mientras camina por los paisajes, mostrando una realidad aparentemente tranquila.

Todo esto cambia cuando aparece el antagonista, con movimientos más bruscos de cámara que generan una sensación de inestabilidad y tensión. Conforme la trama avanza, los colores se van oscureciendo, reflejando el terror que invade a nuestra protagonista por dentro.

Después de la muerte de Itzuri, la paleta de colores se torna grisácea, observamos paisajes lúgubres llenos de neblina que advierten la llegada de un ser. En esta escena final utilizamos un iPhone 15 Pro a prueba de agua para grabar un POV desde la perspectiva de Atari en el momento que se ahoga. Para finalmente contemplar la aparición de la Miringua sobre el imponente lago con toda la neblina de fondo, dando la sensación de estar varado en un limbo.

3.3 Propuesta de Diseño de Producción

Podemos definir el diseño de producción como las manifestaciones visuales de artes plásticas que reflejan las ideas del/la director/a sobre el mundo a través de su filme. Tiene como objetivo materializar su visión, reforzando la narrativa de la historia con

el apoyo de la semiótica que implica dichos elementos visuales claves dentro del vestuario, maquillaje y escenografía. (Olmedo, 2018).

En nuestro caso, el encargado de la dirección de arte en cuanto a la conceptualización de la Miringua como tal, fue Roberto Díaz; mientras que el diseño de producción para todas las cuestiones relacionadas con vestuario, maquillaje, escenografía y utilería para la puesta en escena durante el rodaje fue un trabajo colaborativo entre Lourdes Reyes, Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía.

Dado que el universo narrativo del cortometraje se desarrolla dentro del pueblo de Tzintzuntzan, Michoacán, en una época aproximada a mediados del siglo XX, la propuesta de diseño de producción, se caracteriza por adaptar ambientaciones rurales para la escenografía; aunque la mayoría de las escenas suceden en espacios naturales exteriores, para dar la impresión de que habitan dentro de una zona un poco aislada.

Asimismo, la propuesta de diseño de vestuario es fundamental para la verosimilitud de la historia, donde todos los personajes utilizaron vestimenta tradicional purépecha, que resalta por sus colores brillantes en sus largas faldas y huanengos.

No obstante, para el personaje de “La Miringua” se tuvo que realizar un diseño personalizado, sustentado por toda una investigación y proceso de bocetaje que se mostrará a continuación.

3.3.1 Diseño de Personaje (*Concept Art*): La Miringua

Uno de los principales retos de este cortometraje, fue la conceptualización de la Miringua; ya que no existen referencias visuales concretas respecto a este ser arcaico de la cultura purépecha. Por esta razón, el arte conceptual estuvo a cargo de Roberto Díaz, Lic. en Arte y Diseño de la UNAM, quien después de una laboriosa investigación, describe a la Miringua como: “Una entidad prehispánica aterradora, mórbida y bestial, con trenzas pútridas. Una amalgama de la llorona, la muerte y la sikúamecha (bruja) anciana de la cultura purépecha”.

Asimismo, realizó un proceso de bocetaje digital hasta definir la morfología del personaje, caracterizada por una figura corporal mórbida y flácida, un rostro esquelético inexpresivo y una cabellera abundante compuesta de grandes y largas trenzas que recorren todo su cuerpo. Diseñó distintas versiones de la Miringua en cuanto a su vestuario y apariencia facial, hasta llegar a la propuesta definitiva dibujada a mano, la cual utilizamos como base para caracterizar a nuestra actriz Camila Medina.



En octubre de 2023 fabricamos desde cero el vestuario y maquillaje para la Miringua, comenzando por la compra de materiales para el vestido, la máscara cadavérica y la peluca de trenzas.



*Ilustración: Vestuario
Miringua (Itzuri)*

Cabe recalcar que en pantalla, la Miringua se manifestaría en tres versiones diferentes interpretadas por Evelyn, Abril y finalmente, Camila. Para esto, con el apoyo de nuestra diseñadora de producción Lourdes Reyes, confeccionamos tres vestidos color beige de corte tipo trapecio de acuerdo a sus tallas, con unos sutiles bordados de hilaza roja alrededor del cuello del vestido. Días antes del rodaje, llenamos los vestidos con lodo natural proveniente del lago para darle este efecto desgastado y putrefacto.

Decidimos que las tres actrices usarían este mismo diseño de vestuario en sus respectivas escenas, para crear una interrelación visual en el espectador, dejando en claro las diferentes encarnaciones de la Miringua a lo

largo del cortometraje.



*Ilustración: Vestuario
Niña Miringua (Espíritu)*

Ahora bien, para la creación de la máscara tuvimos que obtener el molde del rostro de Camila a base de yeso, para que encima de este, Roberto pudiera modelar con plastilina la figura esquelética de su propuesta sobre dicho recipiente. Una vez terminado el diseño de la máscara, llenamos la plastilina con vaselina y colocamos tela por encima, seguida de una gran cantidad de capas de pegamento, dejándolas secar consecutivamente. Es así como conseguimos el molde final de la máscara para pintarlo de acuerdo a la anatomía del rostro del esqueleto humano.

Por último para la fabricación de la peluca, hicimos varios cilindros largos de aluminio, los pintamos con aerosol negro y se les colocó con silicón estambre negro y cabello sintético en forma de trenzas, para darle el mayor efecto de voluminosidad posible. Una vez terminadas las trenzas, se añadieron a una peluca de cabello negro para facilitar la adaptación con el cabello de la actriz en el momento del rodaje.

Cabe mencionar que para el maquillaje de Evelyn, quien representa al espíritu de la Miringua encarnada como una pequeña niña que sufrió por lo mismo, se caracteriza por unas ojeras prominentes y dos marcas en su cuello, ya que se buscaba darle una apariencia difunta.

3.3.2 Vestimenta Tradicional Purépecha

Dentro de la cultura purépecha, su vestimenta es variada dependiendo de la región y se caracteriza por la convergencia entre elementos particulares que cuentan con un valor tanto estético como simbólico. Para garantizar la autenticidad en su representación, la cocinera tradicional Blanca Villagómez, originaria de Tzintzuntzan, nos brindó asesoría sobre este aspecto. Según su explicación, la **indumentaria femenina purépecha tradicional** se compone de las siguientes piezas características:

- **Huanengo** (Blusa): Usualmente es de color blanco y está adornada con bordados coloridos hechos a mano en punto de cruz. Los bordados pueden incluir elementos derivados de la naturaleza como flores y aves.
- **Falda**: Confeccionada generalmente en lana, adopta colores oscuros para las mujeres casadas, simbolizando respeto y modestia. En contraste, las jóvenes solteras utilizan faldas de tonalidades vibrantes y llamativas.
- **Enagua**: Es una prenda interior que se utiliza debajo de la falda y está adornada con un bordado de encaje. Si la enagua es visible, indica que la mujer que la porta es soltera y está abierta a las posibilidades de cortejo
- **Delantal**: Por encima de la falda las mujeres purépechas llevan puesto un delantal ornamentado con bordados de flores o que cuenten historias con sus figuras; la comunidad las denomina como “grecas”, que tienen un significado prehispánico.
- **Telar de Cintura (Rebozo)**: Tejido con un patrón de rayas azul marino, que normalmente se usa sobre los hombros o cabeza. Es una prenda multifuncional

que sirve para cargar objetos e infantes, abrigarse del frío o incluso como parte del atuendo festivo.

- **Aretes:** Generalmente, llevan aretes de plata con forma de media luna, los cuales representan el ciclo de la mujer y su estrecha conexión con la luna, a la cual se atribuyen aspectos esenciales de su identidad y espiritualidad.
- **Collar de Plata con Peces:** Un elemento distintivo es el collar de plata adornado con varias figuras de peces pequeños, que representan abundancia, prosperidad y pureza, siendo un regalo especial por parte de la suegra hacia la nuera en el día de la boda, símbolo de aceptación y unión entre ellas.

Por otra parte, la **indumentaria tradicional purépecha masculina** se caracteriza por los siguientes elementos:

- **Camisa:** Usualmente es de manga larga, color blanco hecha de algodón y puede tener bordados discretos en el cuello y los puños, simbolizando la simplicidad.
- **Calzón de Manta:** Pantalón amplio hecho de algodón, en color blanco o natural y su cintura es ajustable con cordones, ofreciendo comodidad y libertad de movimiento para las actividades diarias y labores agrícolas.
- **Sarape:** Una prenda de lana o algodón que se lleva sobre los hombros, puede tener franjas de colores en patrones geométricos, proporcionando abrigo y protección contra el clima. Pueden indicar la región específica o el estatus social del portador.
- **Faja:** Cinta larga y tejida que se ata alrededor de la cintura, por lo general de colores vivos, asegurando el calzón de manta como soporte.
- **Sombrero:** El sombrero tradicional es de paja y tiene un ala ancha para proteger del sol, puede tener adornos simples como una cinta de tela.

Simbolizando la dignidad y la función del hombre en la comunidad como trabajador y proveedor.

- **Huaraches:** Sandalias hechas de cuero con suelas de llanta reciclada, tejidos de manera que permiten ventilación y durabilidad, prácticos para el terreno donde desarrollan sus actividades cotidianas.

Para la creación de este cortometraje, fue de suma importancia comprender y representar de manera fidedigna y respetuosa la vestimenta tradicional purépecha, para lograr una autenticidad cultural dentro de nuestra narrativa visual. Como se mencionó anteriormente en el capítulo 2.1, el universo narrativo de nuestra historia se desarrolla en una época aproximada a mediados del siglo XX, por esta razón, investigamos referencia textiles acorde a dicha época y caracterizamos a nuestro talento con auténticos trajes purépechas proporcionados por la cocinera tradicional originaria de Tzintzuntzan: Blanca Villagómez, y el corundero de Michoacán: Isrrael Fuentes Cuiris.



Ilustración: "Mujer Tarasca" (INAH, 1920)



Ilustración: "Retrato de Pareja Purépecha" (INAH, 1958)



Ilustración: "Retrato Mujer Tarasca" (INAH, 1900)

3.4.3 Diseño de Vestuario para Personajes



Ilustración: Primer Vestuario - Itzuri

ITZURI (Abril Ponce de León)

Respecto a las decisiones creativas dentro del cortometraje, nuestra protagonista tuvo un total de cuatro vestuarios clave a lo largo de todo el cortometraje.

Su **primer vestuario** se caracteriza por tonalidades púrpuras, utilizando un huanengo bordado con figuras de lirios y su delantal con distintas flores rojas, azules y amarillas bordadas. Este conjunto representa la inocencia que el personaje tiene en las primeras escenas que la vemos; las tonalidades de su falda y delantal son una alegoría a los colores de un colibrí, mostrando la esencia del personaje en cuanto a su deseo de libertad. Además, esta tonalidad púrpura refleja su personalidad un poco más tímida y reservada.

Para el **segundo vestuario**, utilizado en la escena ocho, Itzuri lleva puesto un conjunto un poco más sofisticado, compuesto por un huanengo y una falda en tonalidades al rojo vivo, con un delantal color negro de bordados amarillos. Dado que el rojo puede asociarse con la violencia, malicia o agresión, en este caso, dicho color refleja la tensión e impotencia que siente el personaje al no poder expresar que ha sido abusada por su pareja y que está obligada a casarse con él.



Ilustración: Segundo Vestuario - Itzuri

En la escena nueve observamos un **tercer vestuario**, cuando Itzuri se prueba el vestido que usará el día de su boda, un traje de gala purépecha. El huanengo está decorado con bordados de pedrería en forma de flores rojas y detalles en dorado, mientras que la falda negra se complementa con un delantal que tiene un patrón bordado a mano en rojo granate y lentejuelas doradas. La paleta de colores de este vestuario transmite un aire fúnebre que se alinea con la trama, a la vez que otorga sofisticación al personaje, simbolizando su transición a la adultez y el enfrentamiento de una nueva realidad.



Ilustración: Tercer Vestuario - Itzuri



Ilustración: Cuarto Vestuario - Itzuri

El **cuarto vestuario** es el más sencillo de todos, compuesto por un largo vestido de manta blanca con bordados de flores azul marino. La protagonista lo lleva en las escenas que ocurren dentro de su hogar y durante su escape en la madrugada. El color azul, relacionado con la melancolía, nostalgia y vacío emocional, refleja simbólicamente la tristeza y soledad que experimenta en su entorno.

ATARI (Carlos Contreras)

El antagonista cuenta con dos atuendos a lo largo del cortometraje. Su vestuario principal consiste en un conjunto completo de ropa tradicional purépecha, compuesto por una faja, camisa y calzón de manta, con finos bordados característicos de la región en el cuello y las mangas. En la escena quince, lleva un sarape largo con un patrón de bordado en color naranja que cubre gran parte de su cuerpo.

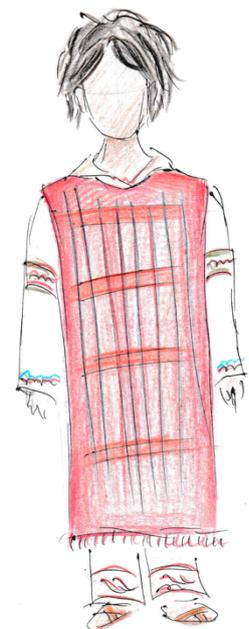


Ilustración: Primer Vestuario (Completo) - Atari

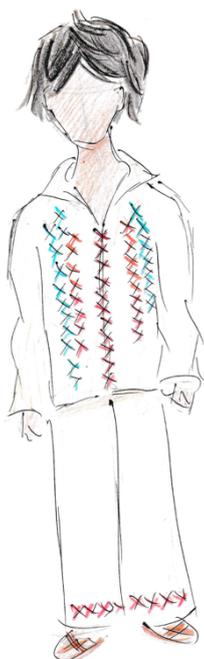


Ilustración: Segundo Vestuario - Atari

El **segundo vestuario** de Atari aparece únicamente en la escena final (17), donde viste una camisa y calzón de manta más simples, con un bordado menos elaborado, diseñado para resistir el daño durante su entrada al lago.

KÚKUTI (Naima Escobedo)

En su primera aparición, Kúkuti viste un huanengo con bordados en tonos rosados y detalles de alcatraces amarillos. Su falda es violeta, adornada con detalles dorados, mientras que su delantal, en color negro, lleva grandes rosas bordadas y está rodeado de un encaje brillante.

La paleta de colores de los vestuarios de Kúkuti refleja el optimismo de su personaje y su conexión vigente con la inocencia, disfrutando los últimos momentos de su adolescencia.



Ilustración: Vestuario Kúkuti

TINSKANI (Citlali Ocegueda)

El vestuario de Tinskani, la madre de Itzuri, se distingue por un huanengo con bordados de flores en tonos suaves de carmín. Su falda negra simboliza su estado civil como casada y lleva un delantal color café, adornado con grandes bordados amarillos y un encaje de flores doradas.

Los tonos marrones evocan fiabilidad y estabilidad, cualidades que ella como madre, intenta transmitir a su hija, dándole seguridad sobre su futuro matrimonio, aunque no sea del todo cierto.



3.4.4 Escenografía y Props

Dado que la mayoría de escenas eran en exterior, solamente tuvimos que adaptar el interior de una pequeña troje de tal manera que fuera la casa donde Itzuri y Atari estaban viviendo ahora como pareja. Para esto, tuvimos que conseguir decoraciones típicas de la comunidad para ambientar el espacio, tales como platos pintados a mano para colgar en la pared, ollas de barro, figuras religiosas, velas, etc. Así como montar una cama matrimonial y un pequeño comedor.

Otro de los retos en términos de diseño de producción para este proyecto, fue crear un *dummy* que simulara el cadáver de Itzuri envuelto en una manta; el proceso fue básicamente recolectar una gran variedad de sobrantes de telas recicladas e ir moldeando la figura de un cuerpo femenino a escala real, para finalmente envolver todo en una manta y posteriormente ensuciarlo llenándolo de hojas y ramas.

3.4 Propuesta de Sonido

Dado que el sonido se origina a partir del movimiento, todo lo que está relacionado con la vida produce sonido, es decir, el sonido es el efecto que produce en el aire la vibración de un cuerpo en movimiento. Ahora bien, dentro de una producción, el sonido se desarrolla desde la escritura del guion, donde se establecen los elementos sonoros claves que son parte de la narrativa, es decir, los sonidos que nos brindan contexto, describen personajes, acciones y atmósferas en nuestra historia (Fernández, 2020).

Para el cortometraje *Mirinkua*, la intención es sumergir al espectador en la narrativa mediante paisajes sonoros compuestos por elementos naturales, como el viento, el murmullo del agua, el canto de los pájaros y el susurro de las hojas. Se optó por una propuesta sonora minimalista, donde al inicio del cortometraje se evita la saturación con diálogos, música o efectos, buscando que el sonido se perciba de manera orgánica y fluida.

Conforme progresa la historia, el silencio juega un papel fundamental para crear suspenso en los momentos de tensión. Estos se complementan con una composición musical original basada en instrumentos de cuerda, evocando las cualidades sonoras de la *pirekua*, pero con una distorsión que busca generar en el espectador una sensación de inquietud y terror.

Dicho esto, se buscó diseñar una experiencia inmersiva mediante una banda sonora que logre conectar de manera auténtica al espectador con las emociones de los personajes, al tiempo que construye una atmósfera siniestra y oscura.

3.5 Propuesta de Producción

El departamento de producción se ocupa de gestionar todos los aspectos logísticos y administrativos del proyecto. El productor o la productora asume la responsabilidad de proveer y facilitar los recursos y necesidades del proyecto, coordinando una comunicación eficiente entre las diferentes áreas involucradas en la producción cinematográfica (Álvarez, 2020).

En nuestro caso, desde un inicio se estableció que el rodaje se llevaría a cabo en el municipio de Tzintzuntzan, Michoacán; lo cual implica un mayor número de necesidades y responsabilidades, sobre todo al momento de grabar en zonas naturales como el lago. Entonces, para comenzar a desarrollar la planeación de nuestra producción a partir del guion, definimos el flujo de trabajo en cuanto a la administración de recursos económicos, con base en la elaboración del presupuesto.

Para esto, se acordó que este proyecto sería llevado a cabo en términos de **co-producción** y **co-dirección** a cargo de Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía, siendo las responsables de principio a fin. Para esto, creamos la productora ***Muxo Films***, la cual nos representaría como colectivo cinematográfico independiente y facilitaría los trámites legales del proyecto, con el apoyo de Lourdes Reyes Rios como nuestra productora ejecutiva.

Dado que *Mirinkua* es un proyecto cinematográfico independiente, una de las principales implicaciones es conseguir apoyos económicos gubernamentales o privados, ya sea directos o en especie para lograr cubrir con el financiamiento del cortometraje.

Para esto, generamos un **breakdown (desglose)** por escenas a partir del guion junto con los departamentos de diseño de producción, fotografía y sonido, para determinar todas las necesidades de equipo técnico, de escenografía, vestuario y maquillaje. De esta forma, obtuvimos un panorama cada vez más aproximado a las necesidades reales del proyecto y para proceder a armar el presupuesto.

Dentro del presupuesto se debe contabilizar todo lo que se utilizará durante las tres etapas de la producción, es decir, costo de la renta del equipo, los honorarios de los integrantes del crew y los actores, catering, transporte, renta de locaciones, entre muchos otros; todo esto a través de una jerarquización de recursos.

Cabe resaltar que, se debe generar un **presupuesto ideal**, el cual refleja el costo ideal de nuestra producción; a la par de un **presupuesto real**, que reúne las cifras brutas de lo que realmente se gastará la producción para realizar el proyecto durante sus tres etapas.

En cuanto a las propuestas para afrontar los retos de producción, en primer lugar, el hospedaje fue gentilmente proporcionado de forma gratuita por Rosita Murguía. Esto requirió trasladar al equipo técnico y al talento temprano por la mañana del primer día de rodaje, llegando directamente a grabar y permaneciendo en dicho alojamiento hasta concluir la filmación. Respecto al catering, se optó por adquirir opciones locales en Tzintzuntzan para las comidas y cenas diarias, mientras que los desayunos y snacks fueron planificados con antelación y transportados desde Morelia.

Desde la etapa de scouting se identificaron las complejidades del terreno en las locaciones seleccionadas, especialmente en las escenas dentro del lago. Para garantizar la seguridad y comodidad del equipo y del talento, se indicó el uso de calzado adecuado para ambientes acuáticos. Asimismo, se consiguió una plataforma que proporcionara estabilidad a las actrices durante las tomas en el agua, priorizando

en todo momento la integridad física y emocional de todas las personas involucradas en la producción.

Por último, otro de los desafíos más relevantes de la producción fue conseguir vestuarios purépechas auténticos. Gracias al apoyo de la cocinera tradicional Blanca Villagómez y del corundero Isrrael Fuentes, fue posible contar con indumentarias tradicionales, las cuales fueron utilizadas durante los días de rodaje para vestir al talento.

3.5.1 Presupuesto y Financiamiento

Después de haber desglosado todas las necesidades de la producción, nuestro presupuesto ideal nos arrojó una cifra total de **\$335,870.00 MXN**. Sin embargo, dado que todo el crew se conformó por nuestros mismos compañeros de clases y considerando los contactos que nos podrían brindar ciertas facilidades a un menor precio o incluso de manera gratuita con ciertas restricciones, nuestro presupuesto real nos arrojó un total aproximado de **\$30,000.00 MXN**.

Asimismo, realizamos un resumen del presupuesto, el cual no incluye el desglose específico por área, pero es una herramienta clave al momento que presentamos el proyecto para solicitar apoyo económico en instituciones gubernamentales o a través de patrocinadores.

Una vez que teníamos claro cuánto iba a costar nuestra producción para el cortometraje *Mirinkua*; en septiembre de 2023, pudimos arrancar con el plan de financiamiento junto con nuestra productora ejecutiva Lourdes Reyes, quien nos ayudó a redactar oficios para la solicitud de apoyo económico o en especie, con instituciones tanto públicas como privadas, tales como la Secretaría de Cultura del Gobierno de Michoacán, la Presidencia Municipal de Tzintzuntzan, la franquicia Arigato de comida japonesa, la productora independiente Grupo Ratio, la reconocida cocinera tradicional Blanca Villagómez, entre otros.

Mientras esperábamos respuesta de dichos establecimientos, planificamos eventos y dinámicas de recaudación de fondos. Solicitamos el espacio de una cafetería local de

Morelia llamada *Café Flor y Canto* para el día 04 de noviembre de 2023, con el propósito de generar un encuentro artístico: complementando un set de música en vivo con performances de Alan Guerrero, un músico originario de Toluca, y Javier Romero (alias Siempre Amoroso), un joven músico independiente de Morelia; esto junto con una exposición y venta de obras de arte con autoría de Roberto Díaz (Zamuro Workshop). Durante dicho evento, se cobró un cover de \$70.00 MXN como donativo para el presupuesto del cortometraje.

Por otro lado, durante los meses de octubre y noviembre de 2023, anunciamos la rifa de unos tenis personalizados por nuestro director de arte, Roberto Díaz, cada boleto tenía un valor de \$100.00 MXN con motivo de recaudación de fondos para el presupuesto del proyecto y el anuncio del/la ganador/a se anunció el 19 de noviembre de 2023 vía *livestream* en nuestra página oficial de Instagram (@muxofilms), resultando Marco Antonio Téllez como el ganador oficial de la rifa.

Como método complementario para alcanzar nuestra meta del presupuesto real, nos inscribimos al 1er Concurso Nacional de Disfraces Halloween 2023 por parte de la Universidad Monterrey, con el propósito de ganar alguno de los premios remunerados, con el apoyo de Alejandro Villanueva, a quien caracterizamos del emblemático personaje *Hellboy* y se le proporcionaría su correspondida parte del premio. La competencia final y premiación se llevó a cabo el 30 de octubre de 2023, y afortunadamente ganamos el segundo lugar recaudando finalmente una cantidad de \$8,000.00 MXN.

De igual manera, a finales de octubre obtuvimos la mayoría de respuestas por parte de los establecimientos privados y gubernamentales a los que fuimos a solicitar apoyo económico o en especie para el presupuesto de nuestra producción. En resumen, tuvimos los siguientes resultados y apoyos para nuestro plan de financiamiento:

- Secretaría de Cultura del Gobierno de Michoacán: Apoyo económico de **\$8,700.00 MXN** en total para cubrir gastos de catering, honorarios y transporte.
- Rifa tenis personalizados: Recaudación de **\$10,000.00 MXN** en total.

- Concurso Nacional de Disfraces Monterrey: Recaudación de **\$8,000.00 MXN** en total.
- Evento “Una Tarde de Café y Arte” en Café Flor y Canto: Recaudación de **\$1,610.00 MXN** en total.
- Mtro. Jacinto Sánchez como productor asociado: Donación de **\$2,000.00 MXN** en total.
- Arigato comida japonesa: Apoyo en especie con 1 kg de yakimeshi patrocinado para catering.
- La Cocina de Blanca: Préstamo gratuito de 3 vestimentas tradicionales femeninas completas y 1 vestido de gala purépecha.
- Israel Fuentes Cuiris - El Cordero de Michoacán: Préstamo gratuito de 1 vestimenta tradicional masculina completa.
- Grupo Ratio: Préstamo gratuito de un *Gimbal Ronin SC-2*.
- Presidencia Municipal de Tzintzuntzan: Apoyo con autorización para permisos de grabación y seguridad dentro del municipio.
- Rosita Murguía Levín: Hospedaje gratuito para 11 personas en Tzintzuntzan.

Gracias a todos estos apoyos y la participación en nuestras dinámicas, logramos recaudar un total de **\$30,310.00 MXN** para solventar todos los gastos relacionados con honorarios, catering, transporte y renta de equipo; alcanzando nuestro objetivo del presupuesto real total.

3.5.1.1 Resumen y Análisis de Flujo de Ingresos y Egresos

En general, los gastos más significativos dentro de nuestro resumen de presupuesto real fueron:

- Total de honorarios destinados para los actores: \$4,200.00 MXN (incluyendo transporte, comida y hospedaje)
- Diseño de Producción (Utilería, vestuarios, concept art): \$4,525.50 MXN
- Catering (desayuno, comida y cena para tres días + snacks): \$4,520.00 MXN
- Renta de equipo de fotografía + discos duros de respaldo: \$4,159.00 MXN

A continuación se muestra una gráfica que representa un diagrama de flujo de ingresos y gastos que tuvimos a lo largo de las tres etapas de nuestra producción:

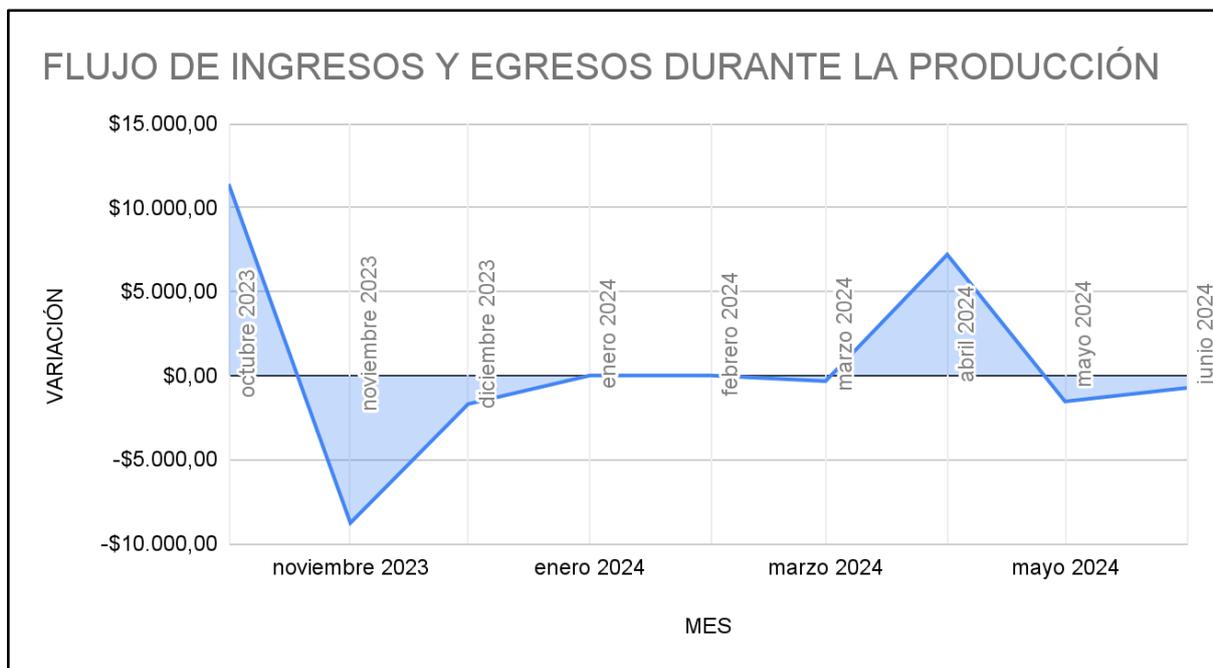


Tabla 1: Gráfica de Ingresos y Egresos durante la Producción "Mirinkua"

Como podemos observar en la gráfica, durante el mes de octubre obtuvimos una cantidad de ingresos equiparable a todos los gastos de producción que se tuvieron que cubrir en noviembre.

Hubo un cierto periodo de inactividad financiera a inicios del 2024, hasta que en el mes de abril recibimos el apoyo económico por parte de la Secretaría de Cultura del Gobierno de Michoacán, con el cual pudimos cubrir gastos de postproducción durante

los meses de mayo y junio, tal como la musicalización original compuesta por Nathaniel de Jesús Villalón, los registros de obra en INDAUTOR y las respectivas cuotas inscripción para diferentes festivales internacionales de cine en la plataforma de *FilmFreeway*.

3.5.2 Contrataciones

En relación con las contrataciones, Regina Díaz se encargó de elaborar los oficios de prestación de servicios para cada actor, así como de entregar sus respectivos honorarios en efectivo una vez concluida su jornada y firmado el contrato correspondiente. Los honorarios se distribuyeron de la siguiente manera:

- Abril Ponce de León \$1,500.00 MXN
- Carlos Contreras \$1,000.00 MXN
- Naima Escobedo \$500.00 MXN
- Evelyn Hipólito \$500.00 MXN
- Citlali Ocegueda \$300.00 MXN
- Camila Medina \$400.00 MXN

De igual forma, se aseguró que cada integrante del *crew* firmara su respectivo contrato de voluntades al finalizar el rodaje. Es importante destacar que todos los miembros del equipo aceptaron colaborar en la producción sin recibir una compensación económica, ya que, en su mayoría, eran nuestros compañeros de clase. Sin embargo, se garantizó la cobertura de necesidades básicas, incluyendo hospedaje, alimentación y transporte, durante todo el periodo de filmación.

Para resolver la necesidad de equipo técnico, este fue proporcionado por el primer asistente de fotografía, Saúl Montañez, durante los tres días de rodaje. Para formalizar el acuerdo, se estableció un "Contrato de préstamo de uso de equipos audiovisuales" y se le otorgó una compensación económica de \$2,500.00 MXN por el uso del equipo.

Como se mencionó anteriormente, el responsable de diseñar el arte conceptual para la Miringua fue el Lic. en Arte y Diseño Roberto Díaz, a quien se le otorgó una cantidad de \$1,500.00 MXN por sus diseños originales, para posteriormente utilizarlos como base al momento de crear el personaje.

Por último, la composición del *soundtrack* original del cortometraje estuvo a cargo de Nathaniel de Jesús Torres Villalón, egresado de la Ingeniería en Audio y Producción Musical de la Universidad Monterrey y músico local de Morelia. Se le otorgó una remuneración de \$1,500.00 MXN, estableciendo que las composiciones serían utilizadas exclusivamente para el proyecto cinematográfico.

3.5.3 Plan de Trabajo

Es un hecho que se debe tener una planificación sumamente sólida durante la etapa de preproducción, con la finalidad de que haya el menor margen de error posible al momento del rodaje, para así, obtener el material necesario y de mejor calidad cuando se arranque con el montaje dentro de la postproducción.

Para esto, se generó un plan de trabajo, el cual grafica las tareas específicas que cada miembro de la producción se encargó completar para lograr la consolidación del producto final. Cronológicamente hablando, nuestras etapas de producción se distribuyeron de la siguiente manera, ya que teníamos el tiempo establecido de un año completo para terminar el cortometraje:

- **PREPRODUCCIÓN:** 07 Agosto - 23 Noviembre 2023
- **PRODUCCIÓN (RODAJE):** 24 - 26 Noviembre 2023
- **POSTPRODUCCIÓN:** 22 Enero - 07 Junio 2024

Como se mencionó anteriormente, desde un principio estaba decidido que las grabaciones serían dentro del municipio de Tzintzuntzan. Entonces, retomando desde el surgimiento de la idea del cortometraje, distribuimos los tiempos de producción de la siguiente manera:

- **AGOSTO (2023)**: Investigación pueblos originarios, selección del tema, marco teórico.
- **SEPTIEMBRE**: Investigación de campo, redacción del guion, scouting, shooting list, moodboard, presupuesto ideal y real, lista de crew.
- **OCTUBRE**: Plan de financiamiento, permisos de grabación, breakdown, diseño de vestuario y maquillaje, propuesta de fotografía, floor plans, plan de rodaje, casting.
- **NOVIEMBRE**: Ensayos con actores, pruebas de cámara e iluminación, creación de vestuarios y props, montaje de escenografía, evento y rifa para recaudación de fondos, hojas de llamado, catering. RODAJE.
- **ENERO Y FEBRERO (2024)**: Visionado y selección de material, edición, montaje y sincronización de audios.
- **MARZO**: Entrega de primer corte, corrección de color, diseño sonoro.
- **ABRIL**: Musicalización, mezcla de audio, regrabaciones en cabina para ADR.
- **MAYO**: Créditos, masterización de audio, diseño de póster oficial, subtítulaje.
- **JUNIO**: Inscripción y ruta de festivales internacionales de cine, proyecciones, distribución.

Cabe mencionar que, una vez que definimos la versión oficial del guion y calculamos presupuestos, fue que pudimos determinar las fechas para nuestro rodaje: **24, 25 y 26 de noviembre de 2023**; y armar nuestro plan de rodaje donde se establecen los tiempos específicos de traslado, grabación por escenas, comidas y *breaks* para el crew y talento.

Asimismo, decidimos quienes formarían parte de nuestro crew durante el rodaje y dividiéndolos por área, quedando la distribución de la siguiente manera:

- Dirección: Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía
- Producción: Regina D. Murguía y Ximena Xolalpa
- Producción Ejecutiva, Vestuario y Maquillaje: Lourdes Reyes Rios
- Dirección de Fotografía: José M. Cano Sánchez
- Primer asistente de Fotografía: Saúl Montañez Trinidad
- Gaffer y Claquetista: Efrén Villa Cortés
- Sonido Directo: Emiliano Bugarini

3.5.4 Scouting, Gerencia de Locación y Permisos de Grabación

Un scouting consiste en la exploración de las locaciones respecto a sus condiciones arquitectónicas, ambientales y de iluminación, con el objetivo de determinar los recursos y herramientas necesarias para nuestra filmación (Flores, 2020).

El primer scouting lo realizamos el 05 de septiembre de 2023 en Tzintzuntzan, donde la gerencia de locación estuvo a cargo de Regina D. Murguía, ya que la mayoría de las locaciones seleccionadas se encontraban dentro de las propiedades de ciertos miembros de su familia. En términos generales, necesitábamos seis locaciones en total donde se desarrolla la historia:

- | | |
|-------------------------------|----------------------|
| ● Campo/Lago (Exterior) | ● Milpa (Exterior) |
| ● Troje (Interior y exterior) | ● Cerro (Exterior) |
| ● Lago (Exterior) | ● Sendero (Exterior) |

Con estos elementos, pudimos arrancar con el shooting list junto con nuestro director de fotografía y posteriormente, con el plan de rodaje, para redactar oficios y solicitar los permisos correspondientes de grabación dentro de Tzintzuntzan, dirigiéndonos hacia el presidente municipal en turno José Guadalupe Ramírez Reyes; con el apoyo de nuestra productora ejecutiva.

Gracias a esto, logramos agendar una cita en sus instalaciones el día 03 de octubre de 2023 con motivo de presentarle la propuesta del cortometraje en persona y

solicitarle cordialmente el apoyo para cubrir gastos de viáticos y catering, estipulado en el oficio. Al final de la reunión llegamos al acuerdo de que nos apoyaría con los permisos de grabación y seguridad dentro del municipio durante los días de rodaje.

Un mes después, el día 07 de noviembre de 2023, volvimos a agendar una última reunión con él, a través de nuestra productora ejecutiva, para entregarle un oficio donde se reafirmaba su apoyo con los permisos de grabación y para solicitarle el uso del logotipo del municipio de Tzintzuntzan para los créditos del cortometraje.

CAPÍTULO 4. Proceso de Filmación

Como se mencionó anteriormente, establecimos que las fechas de rodaje para *Mirinkua* serían el 24, 25 y 26 de noviembre de 2023; y en el caso de nuestro plan de rodaje, decidimos distribuir la grabación en dichos tres días con 12 horas óptimas de trabajo, incluyendo sus respectivas horas de comida y descanso necesarias para el crew y actores.

Es importante señalar que la mayoría de las escenas se filmaron de manera no lineal acorde al guion, debido a que la planificación del rodaje se diseñó considerando factores como las horas de luz solar, las distancias entre locaciones y la duración de las intervenciones de los actores en pantalla.

Dentro de las preparaciones previas a la filmación, realizamos pruebas de cámara e iluminación junto con nuestro director de fotografía José M. Cano para las escenas en donde necesitábamos realizar una “noche americana”. Como se mencionó anteriormente, ésta consiste en una técnica utilizada para simular una ambientación nocturna en una escena filmada a una cierta luz del día.

Con base en lo anterior, se estableció que los horarios de rodaje durante los tres días se llevarían a cabo entre las 6:10 a.m. y las 6:30 p.m., a excepción del primer día debido a cuestiones logísticas relacionadas con el transporte. La planificación de las grabaciones se ajustó considerando los márgenes de iluminación proporcionados por la luz solar para determinar los tiempos correspondientes a cada escena.

Asimismo, un día antes de comenzar la grabación oficial, realizamos un viaje a Tzintzuntzan para montar la escenografía del interior de la troje y dejar la mayor cantidad de utilería, vestuarios y snacks del catering resguardados, optimizando tiempo y espacio.

4.1 Plan de Rodaje: Día 1

Dado que la mayoría del *cast* y *crew* residimos en la ciudad de Morelia, tuvimos que coordinar el transporte con dos vehículos de la manera más eficiente posible. Saliendo de Morelia el **24 de noviembre de 2023** a las 7:00 a.m. para llegar a Tzintzuntzan a las 8:00 a.m. e instalarnos lo más pronto posible.

Cabe mencionar que, únicamente transportamos Abril Ponce de León y Carlos Contreras desde Morelia junto con el demás *crew*, ya que sus llamados incluían los tres días de rodaje. Mientras que Naima Escobedo, Citlali Ocegueda y Camila Medina, habían consentido que podían llegar por su cuenta a Tzintzuntzan en sus respectivos días de llamado; y en el caso de Evelyn Hipólito, nos coordinamos con su madre Mónica para trasladarlas dentro de Tzintzuntzan a las locaciones.

Una vez que preparamos a nuestra protagonista y el equipo de fotografía terminó de setear su esquema de iluminación, comenzamos a grabar a las 9:10 a.m. En este día nos enfocamos en grabar todas las escenas en interior que involucraran la locación de la troje; y en las hojas de llamado para los actores estaban incluidas la participación de Abril, Carlos y Evelyn. Para ser la primera vez que trabajamos con niños, no hubo tantos inconvenientes aunque sí implicó un esfuerzo mayor por parte de dirección y Evelyn siempre fue acompañada en todo momento por su mamá durante el rodaje.

Para este primer día se grabaron un total de ocho escenas, tres de ellas se grabaron en exterior a partir de las 4:30 p.m. en cuanto los rayos del sol disminuyeron su intensidad. Uno de los retos fue grabar la escena 15, que implicaba una persecución dentro de un pequeño campo de milpa, además de trabajar a contratiempo y aprovechar al máximo la iluminación que nos daba el atardecer.

Al momento en el que estábamos grabando la última escena del día, se nos presentó un incendio controlado que estaban realizando en un terreno cercano a donde nos encontrábamos, el cual nos ayudó a aportarle el peso dramático que necesitábamos para esa escena. Con esto, dimos por concluido el primer día de rodaje a las 7:00 p.m.

4.2 Plan de Rodaje: Día 2

Al día siguiente, un **sábado 25 de noviembre**, el llamado para alistar las preparaciones técnicas del *crew* y la caracterización de nuestro talento: Abril, Camila Medina y Carlos, fue a las 4:00 a.m. para comenzar a grabar a las 6:10 a.m. en la locación, cuando se asomaran los primeros rayos del sol.

Empezamos este día de rodaje con la última escena del cortometraje (escena 18), teniendo un rango de dos horas óptimas de luz difusa antes de que se dispersara la niebla que había sobre el lago, la cual nos daba justo el efecto que necesitábamos para la escena más complicada, en donde nuestros actores tuvieron que adentrarse en el agua, siendo supervisados y apoyados en todo momento por los miembros del *crew*, dado que el terreno era sumamente lodoso.

Al terminar la grabación de dicha escena, los actores tuvieron tiempo de ducharse y nos trasladamos hacia la siguiente locación en donde grabaríamos las escenas 9 y 1, donde interactuaron nuestra protagonista Abril junto con Citlali Ocegueda, quien hizo el papel de su madre "Tinskani".

Después, procedimos a la locación del sendero para grabar la escena 4 en donde Carlos (Atari) se roba a Abril (Itzuri). Dimos el descanso para la comida y finalizamos con la escena 6 en la locación del campo abierto con vista al lago, donde nuestra protagonista se encuentra con la pequeña niña Evelyn. Sin embargo, para esta escena tuvimos un fallo de logística a falta de un vehículo y no nos dio tiempo para grabar la escena con la luz necesaria ya que se oscureció casi por completo a las 6:40 p.m. Por lo que tuvimos que reestructurar nuestro plan de rodaje del día siguiente, ya que el material que obtuvimos de la escena 6 no era de la calidad óptima por falta de luz.

4.3 Plan de Rodaje: Día 3

Para nuestro último día de rodaje, el domingo **26 de noviembre**, comenzamos con la escena 16 a las 6:20 a.m. únicamente con Carlos, donde tuvo que interpretar el momento en que hunde el cadáver de la protagonista en el lago. Uno de los mayores retos de esta escena fue la manipulación del cadáver falso que se hizo semanas antes a base de muchos sobrantes de tela reciclados envueltos en una larga manta blanca. Asimismo, nuestro gaffer Efrén Villa estuvo apoyando en todo momento a los actores dentro del lago para que no perdieran el equilibrio remando en la canoa y evitar accidentes.

Después procedimos a preparar y caracterizar a nuestras actrices Abril y Naima, ya que grabaríamos sus escenas (2, 3 y 8) donde interactúan en dos locaciones diferentes. Al terminar con Naima, nos movimos rápidamente a la locación donde debíamos regrabar la escena 6 junto con Evelyn, Abril y Carlos; esta vez obtuvimos la iluminación natural necesaria, dando por terminado el rodaje oficialmente a las 6:10 p.m.

Finalmente, se procedió a organizar y empacar todas las pertenencias y el equipo técnico para el traslado de regreso a Morelia, asegurando que tanto el equipo de producción como el talento fueran transportados a sus respectivos domicilios de manera eficiente.

CAPÍTULO 5. Postproducción, Exhibición y Distribución

5.1 Proceso de Edición y Montaje

En el cine, el montaje se considera como la esencia del lenguaje cinematográfico, utilizándolo como elemento narrativo fundamental. Durante la planificación para el rodaje de nuestro cortometraje, visualizamos desde el inicio cómo sería el montaje final, con el motivo de capturar todos los planos necesarios para posteriormente darle forma en la etapa de edición (Flores y Ramírez 2020).

En enero de 2024, iniciamos con el proceso de selección y organización del material de video y sonido que fue capturado durante el rodaje; para poder avanzar hacia el montaje de *Mirinkua*, utilizando el software *DaVinci Resolve*.

Fue un proceso bastante intuitivo, donde incluso se tuvieron que reestructurar el orden de ciertas escenas y quitar ciertos diálogos, gracias a la asesoría de nuestro profesor de edición avanzada Sergio Iván González. Cuando terminamos de empalmar todos los clips de vídeo en secuencias, podríamos decir que sigue la estructura de un montaje lineal con matices de montajes poéticos y rítmicos en algunas escenas en específico.

Un montaje lineal se caracteriza por el seguimiento de un argumento y su desarrollo por escenas en orden cronológico; mientras que el montaje rítmico se identifica por la dramatización de escenas a través del ritmo de la acción, y el montaje poético tiene como objetivo intensificar los sentimientos del espectador a través de una estética visual prolija y el lenguaje corporal de los personajes (Flores y Ramírez 2020).

Debido a las convenciones del género de *folk horror*, buscábamos que el ritmo de nuestro cortometraje tuviera un estilo contemplativo hasta cierto punto, con planos generales alargados donde se muestra la naturaleza y cortes rápidos en los momentos de tensión.

Las transiciones que utilizamos para toda la narrativa se caracterizan por los cortes directos a negro para transmitir el paso del tiempo, también empleamos los *jump cuts* en ciertas escenas para agilizar el ritmo en acciones específicas de los personajes. Ya que buscábamos que la atmósfera se sintiera lo más orgánica posible.

Para inicios de marzo entregamos un primer corte, solamente con el montaje armado y los audios ya sincronizados con el video. A partir de ahí, seguimos recibiendo correcciones por nuestro asesor, para poder proseguir con la corrección de color de nuestro cortometraje.

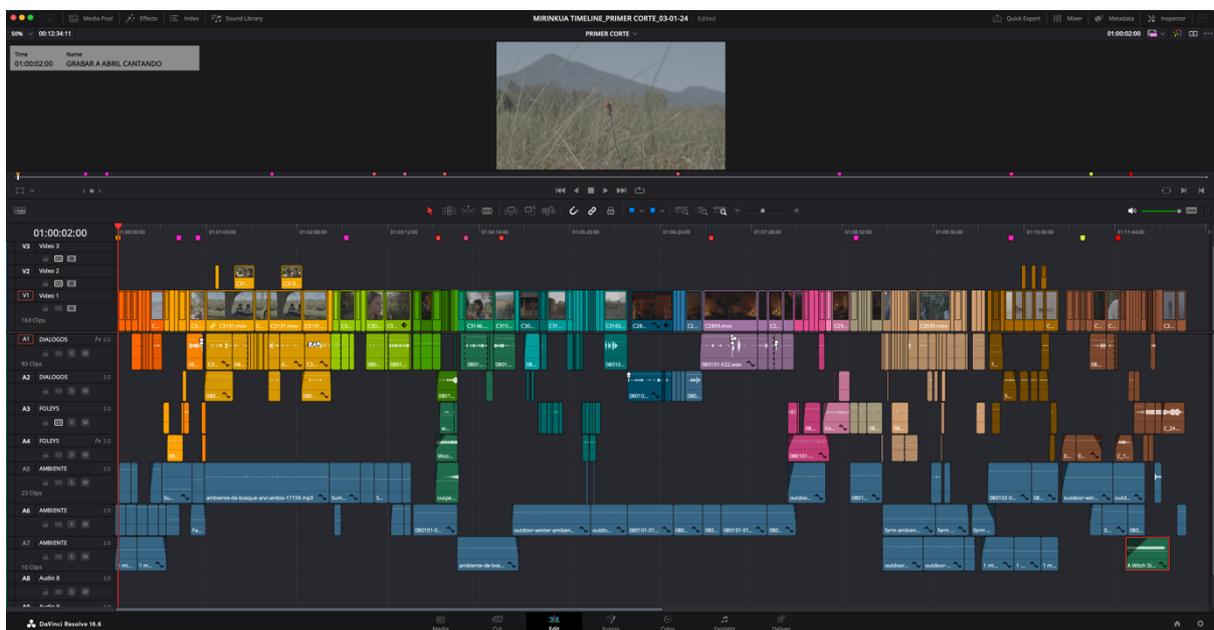


Ilustración 1: Timeline Mirinkua - DaVinci Resolve

5.2 Corrección de Color y Etalonaje

La **corrección de color** es un proceso clave en la postproducción de cualquier pieza cinematográfica, consiste en el perfeccionamiento de un clip, modificando parámetros relacionados con la exposición y la temperatura del video. Hasta conseguir igualar los colores de los diferentes clips montados en una misma escena, con la finalidad de conseguir una calidad de imagen óptima (González, S., comunicación personal, mayo 2022).

Una vez finalizado este proceso, pasamos al **etalonaje** o mejor conocido como **color grading**, que busca darle una identidad visual a través de la paleta de colores, con un estilo determinado y uniforme. Esta es la parte creativa en donde el/la colorista trabaja en conjunto con el/la director/a para lograr comunicar el mensaje del filme de acuerdo a su visión a través del color (Flores y Ramírez 2020).

Cabe recalcar que, durante el rodaje todo el material de video, dependiendo de la cámara, debe ser grabado con un perfil logarítmico (LOG), el cual es un formato de vídeo donde se realiza la interpolación cromática en cámara, pero se aplica un perfil de imagen que permite guardar ciertas particularidades, conservando la manejabilidad y ligereza de los formatos de vídeo más comunes como H.264, H.265, etc.

En términos simples, lo que hace un perfil logarítmico es crear una imagen muy plana, donde las sombras se suben mucho, las altas luces se bajan y la saturación queda en mínimos. Con este tipo de imagen conseguimos mayor rango dinámico y margen de color, para trabajarla correctamente en la corrección de color (BlackMagicDesign, 2024).

Esto se puede realizar en softwares especializados de edición como *DaVinci Resolve* y en términos muy generales, la corrección de color y el etalonaje implica los siguientes procesos:

Ahora bien, como propuesta de *color grading* para nuestro cortometraje *Mirinkua* buscábamos lograr un estilo deslavado (con poca saturación de color) y de alto contraste en las escenas con sombras a contraluz. En cuanto a la temperatura de color, definimos que serían tonalidades predominantemente frías, para transmitir una sensación de mal augurio y crear una atmósfera sombría que reflejara los sentimientos de miedo y frustración de nuestra protagonista.

Realizamos los procesos de corrección de color y etalonaje dentro del mismo software de *DaVinci Resolve* una vez que teníamos nuestro montaje definido, trabajando con nodos y ajustando los valores de luminosidad y niveles color hasta que lográramos un resultado satisfactorio de acuerdo a la narrativa.

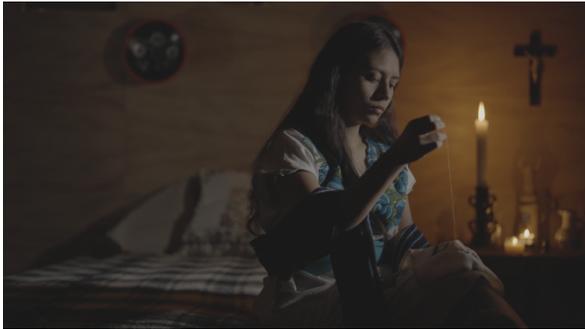


Ilustración 2: Video en perfil logarítmico



Ilustración 3: Video con color grading aplicado

Uno de los mayores retos, fue la corrección de color para las escenas que debíamos convertir en nocturnas, sobretodo la secuencia de persecución dentro del campo de milpa en la escena quince. Tuvimos que trabajar con varias capas en tonalidades azules y equilibrar el color con tonalidades verdes, acentuamos las sombras al máximo y dejamos las luces al mínimo, sobre todo para distinguir los rostros. Lo más tardado fue igualar el etalonaje en cada toma de la escena hasta lograr una continuidad visual óptima, ya que los parámetros de luz registrados eran diferentes para cada clip de video.



Ilustración 4: Video en perfil logarítmico



Ilustración 5: Video con color grading aplicado (Noche americana)

Otro aspecto de suma importancia es el tratado de color sobre las texturas de piel, ya que se tuvimos que hacer cambios mínimos dentro del balance de correcciones primarias, para no afectar gravemente la tonalidad de la piel de los personajes, que genere una discordancia visual en el espectador.

Nuestro etalonaje pasó por varias versiones a lo largo de las semanas, hasta que en el mes de abril 2024, entregamos un corte con una corrección de color final. Una vez que habíamos definido la narrativa visual de nuestro cortometraje, procedimos con la creación de la narrativa sonora.

5.3 Proceso de Diseño Sonoro

El diseño sonoro es crucial para crear una atmósfera envolvente dentro del filme que potencialice su credibilidad. Apoyándose en convenciones sonoras que enriquecen la experiencia de diversos géneros cinematográficos, como el horror, la acción y el thriller. Podemos definir el diseño sonoro como el conjunto de técnicas, operaciones y procedimientos que tienen como finalidad construir el universo sonoro ficcional de un relato audiovisual (Fernández, 2020).

Una vez que nuestro sonidista directo Emiliano Bugarini capturó todos los diálogos, sonidos y ambientes necesarios durante el rodaje, comenzamos con el proceso de diseño sonoro en la postproducción. Dicho proceso implicó las siguientes etapas dentro de nuestro proyecto de edición:

1. **Limpieza y sincronización de audios:** Se limpiaron los diálogos capturados en sonido directo para eliminar ruidos o frecuencias no deseadas, a través de procesos de ecualización y simultáneamente, se asegura la sincronización audio-imagen.
2. **ADR (*Automated Dialogue Replacement*):** Los actores regrabaron ciertos diálogos en un estudio, ya que se requería mejorar la claridad y corregir problemas del sonido directo.
3. **Foleys:** Buscamos sonidos específicos para replicar acciones en pantalla, como pasos, o golpes, que añaden realismo y detalle a la pista sonora.
4. **Ambientes y paisajes sonoros:** Se diseñaron los paisajes sonoros que representan diferentes entornos en los que se desarrolla la historia, a través de múltiples capas de sonido para crear una sensación de profundidad y realismo.

Entonces, una vez que sincronizamos los diálogos capturados en sonido directo con nuestros clips de vídeo en nuestra *timeline* de edición, procedimos a normalizar el

nivel de volumen de todos los archivos de audio y separar las voces de cada personaje por canales, para optimizar el proceso de ecualización de acuerdo a sus cualidades y necesidades sonoras, limpiando frecuencias indeseadas y aclarando la voz.

Sin embargo, al realizar este proceso de limpieza de audios, nos dimos cuenta que hubo algunos que tuvieron ciertas fallas técnicas o una intención vocal indeseada que no se podían corregir, pero que se podía solucionar con ADR. Entonces, hicimos un llamado a nuestros protagonistas Abril Ponce y Carlos Contreras para que regrabáramos en cabina de audio algunos diálogos en específico y experimentamos otras propuestas vocales que favorecieran al diseño sonoro de la trama.

Seguido a esto, creamos nuestros canales de *foleys* grabados con sonido directo y *foleys* extras que requerimos descargar de páginas web que cuentan con galerías de diferentes sonidos de alta calidad y libres de derechos de autor. Con esto, comenzamos a darle más realismo a la atmósfera diegética que llevábamos construyendo.

Finalmente, creamos los paisajes sonoros de acuerdo a las necesidades de cada escena, a través de la superposición de capas de sonoridades naturales como el viento, sonidos de animales, etc. Dándole vida a las imágenes en pantalla.

Cabe mencionar que agregamos una capa de ruido negro, el cual se trata de frecuencias acústicas menores a 20 Hz, cuya energía es absorbida por nuestro organismo a manera de ligeras vibraciones que generan una sensación de incomformidad. Decidimos incluir este detalle para añadirle pesadez a la atmósfera, pero lo manejamos con delicadeza, dejándolo a -30 dB para que no fuera invasivo al oído pero que estuviera siempre presente.

Al tener nuestro corte con el diseño sonoro terminado, decidimos que hacía falta musicalizar escenas muy en específico para acentuar las sensaciones de suspenso y consolidar el género de terror folklórico que estábamos buscando.

5.4 Musicalización Original

Como se mencionó anteriormente, el proceso de composición para la musicalización original del cortometraje estuvo a cargo de Nathaniel de Jesús Torres, quien nos apoyó durante todo el mes de abril a crear la identidad sonora de la historia, teniendo principal inspiración los *soundtracks* originales de filmes propios del género de terror folklórico como: *Midsommar* (2019) con el *original score* del compositor británico Bobby Krlic y *The Witch* (2015) con piezas musicales del compositor canadiense Mark Korven.

Asimismo, queríamos incorporar elementos sonoros distintivos de las pirekuas, un género musical emblemático de la comunidad purépecha en el Estado de Michoacán. Este género se originó en el siglo XVI a partir de una fusión de influencias amerindias, europeas y africanas, y abarca canciones con ritmos lentos y melodías variadas, como los sones y abajeños (INAH, 2010).

A partir de estas referencias y la versión del corte que teníamos en ese entonces, Nathaniel consideró que un punto de partida sería darles un tema musical a los personajes. Cabe mencionar que, todos los procesos de composición del *soundtrack* los realizó a través del software *Logic Pro*.

En su propuesta, el *soundtrack* se basa en una escala con distintas variaciones en instrumentos de cuerdas MIDI como violines y mandolina. De hecho, el sonido de la mandolina se escucha en cada aparición de la niña, complementándose con unas notas progresivas y alargadas de violín que generan una tensión sumamente desconcertante a través de las vibraciones.

Por otra parte, el antagonista también tiene un *leitmotiv* característico, usando la misma escala de notas pero en un tono mucho más grave que refleja el interior oscuro del personaje.

El silencio también juega un factor clave para generar tensión o terror en el espectador, por eso fuimos sumamente selectivos con los momentos en que realmente se necesitaba complementar la escena con música extradiegética.

Sobre todo para la escena final donde observamos la revelación de la Miringua, siendo un momento trascendental para el cortometraje, ahí es donde todos los instrumentos y melodías convergen, dándole un cierre contundente a la historia.

5.5 Mezcla y Máster de Audio

La **mezcla de audio** se refiere al proceso de combinar y equilibrar los niveles de todas las pistas de audio (diálogos, efectos de sonido, *foleys*, ambientes y música). En nuestro *timeline* del proyecto de edición para el cortometraje, seguimos los siguientes pasos para crear una mezcla cohesiva y armoniosa:

- 1. Organización de Pistas:** Cada elemento de la banda sonora se colocó en su pista de audio correspondiente. Idealmente, el orden de capas es: Voces, *foleys*, ambientes, música y ruido negro.
- 2. Balance de Volúmenes:** Se ajustaron los niveles de volumen de cada pista para asegurarse que todos los elementos sean audibles y que los diálogos no se pierdan entre los efectos de sonido y la música.
- 3. Ecualización:** Se aplicaron filtros de ecualización para ajustar las frecuencias de las pistas de audio, realizando o atenuando ciertas frecuencias para mejorar la claridad y la calidad del sonido.
- 4. FX:** En ciertas pistas de audio, se aplicaron efectos de reverberación y otros efectos espaciales para crear una sensación de profundidad y ubicación espacial, ayudando a situar los sonidos en el entorno de la historia.

- 5. Automatización:** Se modificaron ciertos parámetros como el volumen y el panorama a lo largo del tiempo para crear transiciones suaves y ajustes precisos, para generar envolventes automáticas de acuerdo a la narrativa.

Ahora bien, la **masterización de audio** es la etapa final en la que se optimiza y ajusta la mezcla final para asegurar la mejor calidad sonora posible en diversos formatos de reproducción (Fernández, 2020). Para generar nuestra máster en el proyecto, seguimos los siguientes procesos:

- 1. Revisión de la Mezcla Final:** Se revisó la mezcla final para asegurar que todos los elementos estuvieran correctamente equilibrados a -6 dB.
- 2. Normalización:** Se ajustaron los niveles de volumen de la mezcla final para cumplir con los estándares de proyección en salas de cine, asegurándonos que el audio se reproduzca correctamente en todos los formatos y dispositivos.
- 3. Creación de Buses y Asignación de Canales:** Se crearon buses de audio para agrupar los canales de audio y designar la salida de cada uno dependiendo del formato de audio en el que se busque exportar, en nuestro caso fue **5.1**.
- 4. Ecuación y Compresión Final:** Se aplicaron ajustes finales de ecualización y compresión para reducir el rango dinámico e igualar las ondas de sonido.
- 5. Limitación:** Se aplicó un limitador para prevenir picos de volumen que podrían distorsionar el sonido pasando el límite de 0 dB, asegurando que el audio sea consistente y libre de distorsiones.
- 6. Creación de Masters:** Se exportaron los archivos maestros en los formatos requeridos para distribución, tales como DCP (*Digital Cinema Package*) para cine, y formatos comprimidos para *streaming* y televisión.
- 7. Pruebas de Reproducción:** Se realizaron pruebas de reproducción en diferentes sistemas de audio acorde a los canales de audio en los que el

proyecto fue exportado, para asegurar que la calidad sonora se mantenga consistente en todos los medios de exhibición.

Cabe mencionar que, el sistema de audio envolvente 5.1 es uno de los formatos de sonido más utilizados en cine, televisión y teatros en casa (Fernández, 2020). Su nombre deriva de la utilización de cinco canales de altavoces estándar y un canal de subwoofer para crear una experiencia auditiva envolvente y dinámica con la siguiente distribución:

- Altavoces Frontales Izquierdo y Derecho (L, R)
- Altavoz Central (C)
- Altavoces *Surround* Izquierdo y Derecho (SL, SR)
- Subwoofer (LFE - Low-Frequency Effects)

Ahora bien, para lograr un audio 5.1 en nuestro proyecto, nuestra mezcla contaba con un total de 48 canales de audio en formato mono, para la agrupación de éstos en 5.1 creamos ocho buses con las siguientes características:

- **Bus 1 (Máster Predeterminado):** Nuestra salida principal de toda la mezcla en formato estéreo, al que se le agregó un compresor y limitador.
- **Bus 2 (Música):** Dado que el *soundtrack* original ya había pasado por su propio proceso de mezcla y master, lo asignamos a un bus individual en formato estéreo para no afectar sus cualidades sonoras. **Output:** 5.1 y Máster.
- **Bus 3 (5.1):** Este sería el bus oficial designado en formato 5.1, con su respectivo compresor y limitador, para crear el sonido envolvente que buscamos, con su **output** asignado hacia el bus de máster. Ahora, debemos crear y asignarle los siguientes buses (en formato mono) de acuerdo a los seis multicanales de audio que debe incluir el 5.1:
 - **LEFT:** Panorámica hacia la izquierda y **output** en 5.1.
 - **RIGHT:** Panorámica hacia la derecha y **output** en 5.1.
 - **CENTER:** Panorámica al centro y **output** en 5.1.

- **SURROUND LEFT:** Panorámica hacia atrás y a la izquierda, **output** en 5.1.
- **SURROUND RIGHT:** Panorámica hacia atrás y a la derecha, **output** en 5.1.
- **SUBWOOFER:** Panorámica al centro y **output** en 5.1.

Después de esto, procedimos a asignar cada uno de nuestros 48 canales de la mezcla a su respectivo **bus output** distribuidos dentro de los 6 multicanales del bus 5.1 dependiendo de las necesidades panorámicas que requieran. Por ejemplo, en términos generales, la mayoría de las voces se asignaron al centro junto con los ambientes, mientras que los *foleys* y el ruido negro se asignaron al subwoofer.

El sonido 5.1 puede codificarse en varios formatos, incluyendo Dolby Digital, DTS (*Digital Theater Systems*) y AAC (*Advanced Audio Coding*), cada uno con sus propias características de compresión y calidad de sonido (Fernández, 2020).

Cuando dimos por finalizada la masterización de audio, procedimos a exportar nuestras versiones del cortometraje en estéreo y 5.1. Entregando el corte final a mediados del mes de mayo de 2024.

5.6 Ruta y Participación en Festivales Internacionales de Cine

Es de suma importancia registrar los derechos intelectuales y patrimoniales de nuestra obra ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor, antes de comenzar con la distribución y ruta de festivales.

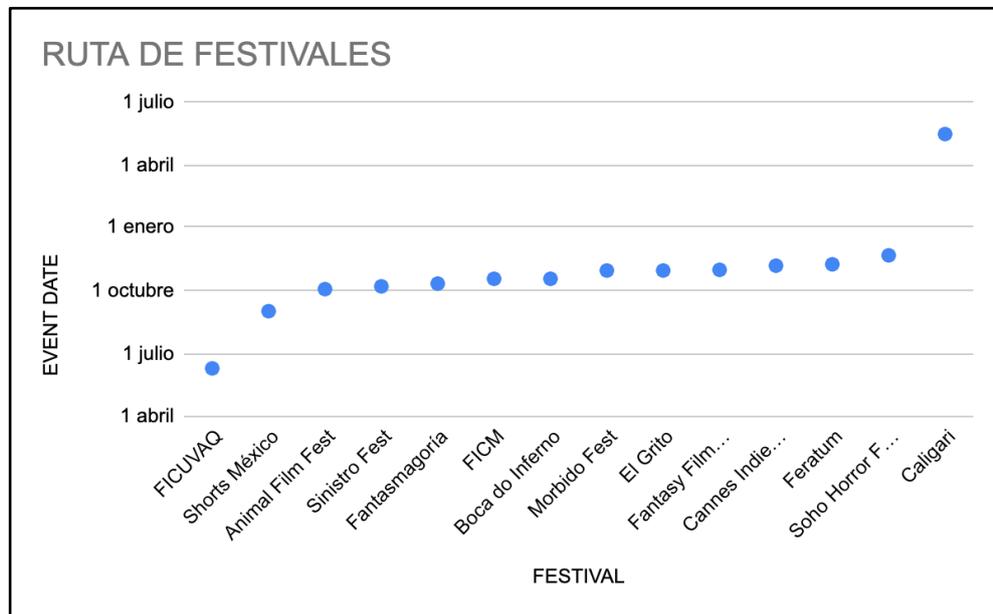
En el caso de *Mirinkua*, obtuvimos tanto el registro del guion como de la obra audiovisual¹, una vez que estaba terminado su corte oficial, distribuyendo los derechos de autor y patrimoniales en un 50-50 a manera de coproducción y codirección entre Ximena Xolalpa Villa y Regina Díaz Murguía ante INDAUTOR.

Acto seguido, procedimos a realizar un visionado de posibles festivales internacionales de cine enfocados a temáticas como: cine de horror, cine hecho por mujeres, entre otras; a través de la plataforma de *FilmFreeway*, acordando en el siguiente listado:

- Shorts México: Festival Internacional de Cortometrajes de México
- Cannes Indie Shorts Awards
- Festival Internacional de Cine de Morelia
- Animal Film Fest
- Festival Internacional de Cortometraje UVAQ
- Caligari: Festival Internacional de Cine de Terror
- 8eme Festival international du film fantastique de Menton
- Feratum: International Fantastic Film Festival
- Sinistro Fest
- Soho Horror Film Festival
- Morbido Fest
- Fantasmagoría: Festival de Cine Fantástico y de Terror de Medellín
- Boca do Inferno
- El Grito: International Fantastic Film Festival

¹ En el anexo se encuentran todos los documentos correspondientes a la producción.

Si organizamos la ruta de dichos festivales de acuerdo a la fecha que se realiza el evento, tenemos la siguiente gráfica:



La mayoría de festivales se llevaron a cabo durante el mes de octubre, dado la temática de cine de terror, y algunos tuvieron cuotas gratuitas, mientras que otros tuvieron un costo de entre \$300.00 MXN a \$100.00 MXN, dándonos un total de **\$1,134.38 MXN** por cuotas de inscripción a estos catorce festivales.

Cabe mencionar que el cortometraje *Mirinkua* tuvo su estreno gracias a una muestra de cortometrajes organizado por el Festival Internacional de Cortometraje UVAQ en Cinépolis Centro de Morelia, el día 28 de mayo de 2024. Donde tuvimos la fortuna de presentarlo ante amigos y familiares, con la presencia de nuestro crew y cast durante la función.

Un mes después, obtuvo su primera **selección oficial** en el **Festival Internacional de Cortometraje UVAQ** en la categoría de Ficción, y fue proyectado los días 11 y 13 de junio dentro del Centro Cultural Clavijero en la ciudad de Morelia.

En agosto de 2024, el cortometraje *Mirinkua* fue seleccionado para participar en la 19ª edición de **Shorts México**, donde tuvo su proyección en la Cineteca Nacional de la Ciudad de México el 08 de septiembre. Afortunadamente, tuvimos la oportunidad

de asistir a la función junto con algunos miembros del *crew* y los gastos para las entradas fueron cubiertos por parte de la producción.

Posteriormente, también fue seleccionado en la 5ª edición del **Animal Film Fest**, realizada en Morelia a principios del mes de octubre. Durante la ceremonia de clausura, *Mirinkua* recibió el reconocimiento a “**Mejor Cortometraje Michoacano**” dentro de su categoría.

Finalmente, el cortometraje fue seleccionado para la Muestra Mexicana de Cortometraje de Ficción en la 13ª edición del **Festival Internacional de Cine Fantástico FERATUM**, llevado a cabo en el Pueblo Mágico de Pátzcuaro y teniendo su proyección en el Auditorio del Centro Cultural Ex-Convento Jesuita.

Recientemente, nos han informado que como parte de las alianzas del Animal Film Fest, *Mirinkua* ha sido seleccionado directamente para participar en la próxima edición del **Festival Internacional de Terror, Ciencia Ficción, Bizarro y Fantástico Nieve Roja**, que se celebrará en El Bolsón, Argentina; en junio de 2025.



CONCLUSIÓN

El cine es un arte colectivo que definitivamente no puede hacerse solo, ya que el proyecto en sí no le pertenece únicamente al director/a, sino que es fruto de cada una de las personas involucradas que dejó un pedazo de su ser impregnado en éste.

Para mí, el ser mexicana implica tener que lidiar con una dualidad socio-cultural: por una parte, el profundo sentir de admiración hacia mi cultura en el contexto artístico, a través de nuestros colores, sonidos y sabores; sin embargo, por otra parte me invade la rabia y la impotencia al saber que somos un país lleno de sangre.

Por dicha razón, surgió en mí la necesidad intrínseca de contar esta historia. Donde buscaba explorar más a fondo mis raíces como michoacana, a través de la fascinación que tengo por nuestras leyendas urbanas, pero a su vez, levantando la voz ante las injusticias que las mujeres mexicanas continuamos experimentando en carne y hueso.

La importancia de la investigación para cualquier producción cinematográfica radica en la autenticidad de la historia que queremos contar, en este caso, el hecho de adentrarnos en la comunidad y convivir directamente con sus habitantes, fue esencial para comprender el alma de nuestra historia y unificar las piezas respecto al origen de la Miringua. Después de toda la información recopilada, se esclareció el objetivo de este proyecto: visibilizar y concientizar sobre las tradiciones que normalizan la violencia de género dentro de las comunidades, a través de una leyenda casi olvidada.

Entre las muchas lecciones que me deja esta producción, la más trascendental es el compromiso de honrar la representación cultural en futuras obras cinematográficas. Asumo con plena conciencia la responsabilidad ética que implica retratar identidades ajenas, entendiendo que cada personaje merece ser encarnado con autenticidad y respeto. Este aprendizaje no solo marca mi camino como cineasta, sino que reafirma mi convicción de que el cine tiene el poder de dar voz a quienes han sido silenciados, siempre desde la verdad y la sensibilidad.

Volteando hacía un año atrás, puedo decir que no fue un proceso fácil. Como en toda producción, hubo altibajos matizados de risas, lágrimas, amarguras y satisfacción. Desde la escritura del guion se sabía que no iba a ser un cortometraje sencillo de realizar, pero tampoco imposible.

Afortunadamente, durante la producción las condiciones y recursos estuvieron relativamente a nuestro favor, lo que nos permitió tener un rodaje sin muchos imprevistos o contratiempos. Siendo una experiencia enriquecedora en todos los sentidos, en lo particular, quedé sumamente conmovida al presenciar cómo nuestra protagonista Abril le daba vida al personaje de Itzuri. Asimismo, la dinámica entre nosotros como crew fue muy eficiente, con cada integrante enfocado en sus responsabilidades específicas; sin embargo, nos hicieron falta más personas durante el rodaje, ya que en ciertas ocasiones la carga de trabajo nos rebasaba.

Meses después, el proceso de postproducción no fue tan abrumador debido a que el material que capturamos fue bastante satisfactorio. Toda historia se reescribe al momento de hacer el montaje, en nuestro caso ajustamos el orden de ciertas escenas y cortamos algunos diálogos o planos al darnos cuenta que no eran cruciales para nuestro cortometraje, priorizando su esencia.

Considero que *Mirinkua* representa el proyecto más ambicioso que hemos llevado a cabo durante nuestra trayectoria universitaria, dejándome múltiples lecciones sobre la relevancia de una planificación meticulosa, la comunicación asertiva y el valor del esfuerzo colectivo. El cierre de este cortometraje me demostró quiénes son las personas con las que sé que podré contar en futuras producciones: aquellas que en medio de las complicaciones me ayudaron a levantarme, brindando su esfuerzo desde el corazón y trabajando en mi misma sintonía para dar vida a esta historia compartida.

En cuanto al alcance que tuvo este proyecto, más allá de las selecciones en festivales de cine, considero que cumplió con su principal objetivo de visibilizar y concientizar a diversos públicos sobre la violencia de género que viven las mujeres en comunidades indígenas, ya que durante las proyecciones del cortometraje, tuve la grata experiencia de recibir comentarios positivos y enriquecedores por parte de hombres y mujeres de

varias edades e incluso de distintas ciudades como Guadalajara, Ciudad de México, Puebla, hasta un joven cineasta originario purépecha que me expresó la emoción de que su comunidad tuviera cada vez más espacios en la pantalla grande.

Al concluir este camino, no me queda más que un profundo sentimiento de gratitud por haber tenido la oportunidad de estudiar aquello que más me apasiona. Actualmente, mi motivación como cineasta es entrelazar el arte con el activismo, utilizando el cine como un medio para narrar historias desde una perspectiva de género, abriendo paso entre nosotras mismas hacia el cine hecho por y para mujeres, construyendo desde cada proyecto un espacio donde nuestras voces sean escuchadas.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, G. (2020). *Introducción al Lenguaje Audiovisual*. PROCINECDMX.

Álvarez, G. (2020). *Producción Audiovisual*. PROCINECDMX.

Anónimo. (2020). *El Color en el Cine: Evolución y Usos*. Gradepunk.
<https://gradepunk.es/el-color-en-el-cine/>

Ayala, J. (2010). *El diablo en la Nueva España: Visiones y representaciones en documentos novohispanos de los siglos XVI y XVII*. Universidad de Guanajuato.
http://ru.ffyl.unam.mx/jsp/bitstream/10391/2792/1/08_RLP_XI_1_2011_Carranza_149-156.pdf

Bernal, C., Lorente, M., Roth, F. y Zambrano, M. (2014). *Modelo de Protocolo Latinoamericano de Investigación de las Muertes Violentas de Mujeres por Razones de Género*. ONU Mujeres.
www.unwomen.org/sites/default/files/Headquarters/Attachments/Sections/Library/Publications/2014/Modelo%20de%20protocolo.pdf

BlackMagicDesign. (2024). *Color: Etalonaje Avanzado del Calibre de Hollywood*. DaVinci Resolve 19.
<https://www.blackmagicdesign.com/mx/products/davinciresolve/color#:~:text=Basta%20con%20hacer%20clic%20dentro,para%20cambiar%20el%20balance%20general>

Bonfil, P., De Marinis, N., Rosete, B., y Martínez, R. (2017). *Violencia de Género Contra Mujeres en Zonas Indígenas de México*. Secretaría de Gobernación et al.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/348121/Violencia_de_Genero_Contra_Mujeres_en_Zonas_Indigenas_en_Mexico.pdf

- Cocimano, G. (2006). La tradición oral latinoamericana: Las voces anónimas del continente caliente. *Araucaria: Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, 8(16), 23-36. <https://www.redalyc.org/pdf/282/28281602.pdf>
- Degh, L. (1991). What Is the Legend After All? *Contemporary Legend*, 1, 11-38. Indiana University. <https://es.scribd.com/document/632256128/Degh-Linda-1999-Que-Es-La-Leyenda-Despues-de-Todo>
- Duarte, E. (2014). *Tzintzuntzan, Michoacán. De imaginarios impuestos, padrinazgos y poder político*. <https://www.cidur.org/wp-content/uploads/2022/02/14-Tzintzuntzan-Michoacan.pdf>
- Fernández, A. (2000). *Protagonismo femenino en cuentos y leyendas de México y Centroamérica*. Narcea. https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=HKHnyr_v9-gC&oi=fnd&pg=PA9&dq=el+folklore+mexicano+leyendas&ots=VI2QEwf1kg&sig=-79-UgNmbZn23eLmmXzslSPRKOY&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20folklore%20mexicano%20leyendas&f=false
- Fernández, P. (2020). *Producción y Postproducción de Sonido*. PROCINECDMX.
- Flores, R. (2020). *Realización Audiovisual*. PROCINECDMX.
- Flores, R. y Ramírez, G. (2020). *Edición*. PROCINECDMX.
- Friedemann, N. (1997). De la tradición oral a la etnoliteratura. *Revista América Negra*, 13, 19-27. <https://maaz.ihmc.us/rid=1H402M6TC-19YYNK8-1WPY/representacion%20oral%20de%20la%20tradicion.pdf>
- González, A. (2016). *México Tradicional: Literatura y Costumbres*. El Colegio de México.

- Iglesias, S. (29 de mayo de 2021). La Miringua y la Japingua. *Tribuna Digital: Periodismo de contenido ciudadano*.
<https://www.tribunadigital.online/2021/05/la-miringua-y-la-japingua/>
- INAH. (2010). *La Pirekua, canto tradicional de los p'urhépechas*. Gobierno de México.
https://patrimoniomundialmexico.inah.gob.mx/publico/listado_elementos_detalle.php?idLista=Nw==
- INEGI. (2021). *Violencia Contra las Mujeres en México: Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares [ENDIREH]*.
https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/endireh/2021/doc/nacional_resultados.pdf
- INEGI. (2021). *Violencia Contra las Mujeres en México: Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares [ENDIREH] Michoacán de Ocampo*.
https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/endireh/2021/doc/16_michoacan_resultados.pdf
- INEGI. (2022). *Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares [ENDIREH]: Principales Resultados Michoacán de Ocampo*.
https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/endireh/2021/doc/16_michoacan.pdf
- Leco, C. y Rios, M. (2024). *Migración y Violencia de Género: Reconfiguraciones familiares y comunitarias en la Sierra Purépecha*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
<https://revistacneipne.org/index.php/cneip/article/view/205/223>
- Mendieta, L. (1949). *Valor Sociológico del Folklore y otros Ensayos*. Stylo.
- Montoya, V. (2008). *La tradición oral latinoamericana*. Fundación Cuatrogatos.
Recuperado de https://www.cuatrogatos.org/docs/articulos/articulos_189.pdf

Mosqueira, F. y Ortiz, E. (2020). *Fotografía*. PROCINECDMX.

National Geographic. (2018). *Descubren la escritura más antigua de América*.

<https://www.ngenespanol.com/fotografia/descubren-escritura-mas-antigua-america/>

Olmedo, I. (2018). *La Dirección de Arte en el cine, Desafíos Disciplinarios y Pedagógicos* (p. 39-61). Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 67. Buenos Aires, Argentina.

ONU. (2004). *El Concepto de Pueblos Indígenas*.

https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/workshop_data_background_es.htm#:~:text=%E2%80%9CSon%20comunidades%2C%20pueblos%20y%20naciones,o%20en%20partes%20de%20ellos.

ONU Mujeres. (17 de julio de 2023). *La violencia de género es una de las violaciones más generalizadas de los derechos humanos en el mundo*. Naciones Unidas.

<https://unric.org/es/la-violencia-de-genero-segun-la-onu/>

Pérez, M. (2011). Los Pueblos Originarios de México. *Revista Estudios Agrarios*, 15-60.

https://www.pa.gob.mx/publica/rev_47/an%C3%A1lisis/los_pueblos_originarios.pdf

Rivera, A. (2021). *La Miringua, entre lo habitado y las afueras*. Otros Diálogos, 5.

<https://otrosdialogos.colmex.mx/la-miringua-entre-lo-habitado-y-las-afueras>

Robles, R. (2019). *Recopilación y estudio de narraciones orales sobre apariciones en la zona de Atapaneo, Michoacán*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

http://bibliotecavirtual.dgb.umich.mx:8083/xmlui/bitstream/handle/DGB_UMICH/1490/FL-M-2019-1053.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, E. y Mosqueira, F. (2020). *Guion*. PROCINECDMX.

Secretaría de Pueblos Indígenas del Gobierno del Estado de Michoacán [SIPIMICH]. (2017). *Mujeres indígenas en Michoacán y relaciones de género*. UNAM. <https://www.nacionmulticultural.unam.mx/edespimich/wp-content/uploads/2017/01/C11.pdf>

Segreste, S. (2019). *Manual Básico de Derechos Humanos para Autoridades Municipales*. (2ª Ed.). CNDH. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/14/6816/8.pdf>

Solarte, D. (2019). *El Objeto del Diseño Sonoro como Componente Cinematográfico en los Proyectos Académicos del Pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial*. Universidad de Antioquia. [https://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/27182/1/Solarte Daniel_2019_Dise%C3%B1oSonoroCinematografico.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/27182/1/Solarte%20Daniel_2019_Dise%C3%B1oSonoroCinematografico.pdf)

Sosa, M. (2005). *Pirekuas y Tradiciones*. Texto inédito. Angahuan, Mich.

Stojanova, C. (09 de enero de 2023). *Introductory Notes to Narrative of the Digital Age*. FILM 253. University of Regina. Presentación PowerPoint.

Uliánov, P. (05 de septiembre de 2022). La Mujer Purépecha en la Historia. *Revolución Noticias*. <https://revolucion.news/la-mujer-purepecha-en-la-historia>

Vences, J. (2021). *Entendiendo la Cosmovisión de la Etnia Purépecha para Propósitos de la Misión Adventista*. Universidad de Morelia. <https://dspace.um.edu.mx/bitstream/handle/20.500.11972/1526/Vences%20e%CC%81ndez%2C%20Jesu%CC%81s.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Woodside, J. (2014). La Música y el Diseño Sonoro en el Cine. *Revista Ciencia*, 26-31. https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/65_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf

Zires, M. (1999). De la voz, la letra y los signos audiovisuales en la tradición oral contemporánea en América Latina: Algunas consideraciones sobre la dimensión significativa de la comunicación oral. *Razón y Palabra*, 15(4).

ANEXOS

8.1 CRÉDITOS

CAST:

Abril Ponce De León - *Itzuri, Miringua*

Carlos Contreras - *Atari*

Evelyn Hipólito - *Miringua niña*

Naima Escobedo - *Kúkuti*

Citlali Ocegueda - *Tinskani*

Camila Medina Camacho - *Miringua*

CREW:

Producción Ejecutiva

Lourdes Reyes Rios

Productor Asociado

Jacinto Sánchez Cano

Asesora de Guion

Paula Ollivier Ortiz

1er Asistente de Fotografía

Saúl Montañez Trinidad

2do Asistente de Fotografía, Gaffer y

Claqueta

Efrén Villa Cortés

Dirección de Arte y Concept Art

Roberto Díaz Murguía

Gerencia de Locación

Regina D. Murguía

Script

Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía

Escenografía

Ximena Xolalpa

Regina D. Murguía

Lourdes Reyes Rios

Casting

Regina D. Murguía

Ximena Xolalpa

Lourdes Reyes Rios

Vestuario

Blanca Villagómez

Lourdes Reyes Rios

Ximena Xolalpa

Regina D. Murguía

Maquillaje

Lourdes Reyes Rios

Edición, Montaje y Corrección de

Color

Ximena Xolalpa y Regina D. Murguía

Asesor de Edición, Montaje y Color

Sergio Iván González Uribe

Mezcla de Sonido y Master

Regina D. Murguía y Ximena Xolalpa

Asesor de Mezcla y Master

José Rogelio Vargas Navarrete

Agradecimientos

Secretaría De Cultura Del Gobierno
De Michoacán

Gobierno De Tzintzuntzan

Universidad Vasco De Quiroga

Cocinera Tradicional Blanca

Villagómez

Sociedad Coop. Pesquera Los
Tumbies

Zamuro Workshop

Grupo Ratio

Arigato Comida Japonesa

Alejandro García Magaña

Henniker Hayim Carreño Duarte

Rosita Murguía Levin

Jaime Valenzuela Plaza

Ing. Edmundo Eugenio Levin

Oseguera

Guillermo Barba Levin

Mónica Cornelio

Edson Xolalpa Ortiz

Rosario Villa Gómez

Susana Murguía Levin

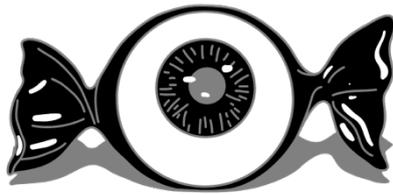
Roberto Díaz García



UNA PRODUCCIÓN DE MUXO FILMS

MIRINKUA

CARPETA DE PRODUCCIÓN



MUXO

FILMS

8.2 CARPETA DE PRODUCCIÓN

| | |
|---|------------|
| GUION..... | 100 |
| VISIÓN O TEXTO DE DIRECTORAS..... | 115 |
| CARTA MOTIVACIÓN..... | 116 |
| LOCACIONES..... | 117 |
| PLANTILLAS (FLOOR PLANS) | 122 |
| SHOOTING LIST..... | 125 |
| STORYBOARD..... | 127 |
| PLAN DE RODAJE | 139 |
| BREAKDOWN..... | 142 |
| PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA | 159 |
| PROPUESTA DE ARTE (MOODBOARD) | 159 |
| PROPUESTA DE VESTUARIO | 160 |
| MIRINKUA: DISEÑO DE PERSONAJE | 165 |
| PROPUESTA DE MAQUILLAJE..... | 177 |
| PROPUESTA DE PALETAS DE COLOR | 179 |
| CASTING..... | 181 |
| FILMOGRAFÍA DIRECTORAS | 184 |
| PRESUPUESTO (RESUMEN)..... | 186 |
| PRESUPUESTO REAL..... | 187 |
| PRESUPUESTO IDEAL..... | 190 |
| PLAN DE FINANCIAMIENTO | 192 |
| RECOPIACIÓN DE OFICIOS | 193 |
| PLAN DE TRABAJO..... | 198 |
| CONTRATOS | 199 |
| CERTIFICADOS DE OBRA: INDAUTOR | 231 |
| FOTOGRAFÍAS/BTS | 235 |
| CERTIFICADO: MEJOR CORTOMETRAJE MICHOACANO | 237 |
| PÓSTER OFICIAL | 238 |

GUIÓN

MIRINKUA

Ximena Xolalpa & Regina D. Murguía

2023

1. EXT. LAGO. AMANECER

ITZURI (18) está sentada en su canoa dentro del lago cantando una pirekua. Se escuchan los sonidos del viento y el cantar de los pájaros a su alrededor. Ella está terminando de bordar la figura de un colorido colibrí sobre una servilleta de tela.

Itzuri mira detenidamente las montañas, el cielo y el lago.

Llega su madre TINSKANI (37) desde la orilla del lago, la interrumpe y la llama en voz alta:

TINSKANI

(Exaltada)

¡Itzuri! ¿Qué haces hasta allá? ¡Ya
regrésate!

ITZURI

¡Si má perdón, ya voy!

TINSKANI

¿Por qué nunca entiendes hija?
¡Ándale ya ve por el pan!

Itzuri guarda su servilleta de tela y rema hasta la orilla.

2. EXT. SENDERO. DÍA

Itzuri está caminando tranquilamente por un camino lleno de árboles con su rebozo cubriéndole cabello y cargando su canasta llena de pan. No hay personas a su alrededor.

Se escucha el silbido de un colibrí. Itzuri se percata del sonido y mira hacia los árboles con ímpetu en busca del ave.

Al darse la vuelta se encuentra con su amiga KÚKUTI (17). Itzuri se sobresalta y suelta un ligero grito.

ITZURI

¡Kúku! ¡Ya te dije que no hagas eso!

Kúkuti se ríe a carcajadas al ver la reacción de Itzuri.

ITZURI

(Riendo)

Casi tiro el pan por tu culpa...

KÚKUTI

Iba a buscarte, encontré un nuevo
lugar.

Ambas se miran con una ligera sonrisa.

3. EXT. CERRO. DÍA

Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre el pasto con una vista hacia las inmensas montañas, hay algunos árboles alrededor y ambas comen una pieza de pan.

KÚKUTI

¿Pero por qué te quieres ir? ¿Me vas a dejar aquí sola?

ITZURI

No Kúku... Solo era una idea.

Hay un breve silencio.

ITZURI

Quiero aprender a curar a la gente.

KÚKUTI

Pero si eso también lo hacen nuestras abues.

ITZURI

No pero yo digo en una escuela allá en la ciudad.

Itzuri se queda pensativa.

ITZURI

Igual y así hubiera podido curar a mi papá...

Kúkuti la abraza, se quedan en silencio por unos momentos.

Se muestra un inserto a detalle de Itzuri tomando la mano inmóvil de su PADRE (45).

Itzuri y Kúkuti se reincorporan.

KÚKUTI

Oye pero, ¿Y qué vas a hacer con Atari?

Itzuri se ríe y niega con la cabeza.

KÚKUTI

¿Qué? ¿No te gusta?

ITZURI
(Riendo)
No...

KÚKUTI
(Riendo)
¿Ni tantito?

ITZURI
(Suelta una carcajada)
¡Que no! ¡Ya déjame en paz!

KÚKUTI
(Riendo)
Pobrecito, si siempre te anda
buscando.

Paran de reírse y se quedan viendo las montañas.

KÚKUTI
Yo quisiera que alguien me regale
flores.

ITZURI
Son bonitas, pero...

Hay un breve silencio. Kúkuti mira a Itzuri.

KÚKUTI
¿Qué?

ITZURI
No sé... Solo no me gusta estar con
él.

KÚKUTI
¿Por qué?

Itzuri no contesta y se queda mirando hacia las montañas.

Kúkuti arranca una pequeña flor que tiene al lado y a modo de
juego se hinca sobre una rodilla en frente de Itzuri diciendo:

KÚKUTI
(Imitando una voz masculina)
¡Itzuri por favor cástate conmigo!
¡No puedo vivir sin ti!

Itzuri se ríe a carcajadas y le da manotazos a Kúkuti.

ITZURI

(Riendo)
¡Ya Kúku!

Ambas siguen jugueteando y riendo.

4. EXT. SENDERO. DÍA

Itzuri va caminando sola por el camino de vuelta a su casa. Solo se escucha la brisa del viento. De pronto, Itzuri se percata de que hay una NIÑA (10) con ojeras prominentes, el cabello húmedo y un largo camisón blanco que también está mojado, observándola detrás de un árbol.

Itzuri se acerca con cautela hacia la pequeña niña. Itzuri está a punto de hablarle, pero escucha que alguien la llama por detrás.

ATARI
¡Itzuri!

Ella voltea y observa a ATARI (26). Al volverse, la niña ha desaparecido. Itzuri retoma su camino con prisa para evitar a Atari.

ATARI
¡Espérate!

Atari está cargando trozos madera sobre su hombro, la alcanza y la toma de su antebrazo con fuerza. Itzuri intenta zafarse pero no puede.

ATARI
¿Por qué nunca estás en tu casa?

Itzuri intenta explicarse pero titubea.

ATARI
¿Con quién andabas ahorita?

ITZURI
¡Con nadie! Mi mamá me mandó por el pan, ya suéltame.

ATARI
(Jalándola hacia él)
Ven conmigo.

ITZURI
No Atari. Me están esperando en la casa ¡Ya déjame!

ATARI
Que por ella no hay problema ¡Órale
ya vente!

Itzuri intenta resistirse pero no puede y sigue a Atari quien la jala del antebrazo con fuerza. Se pierden en el sendero.

CORTE A: NEGRO

5. INT. TROJE/HABITACIÓN. NOCHE

Itzuri está sentada al borde de la cama, bordando la figura de un colibrí dentro de una jaula sobre su servilleta de tela. Mira hacia la tenue luz de la ventana que la ilumina desde arriba.

Vemos de frente el rostro de Itzuri inexpresivo y se escucha de fondo el sonido de una respiración agitada y gemidos de un hombre. Se muestran insertos del rostro de Atari que incrementan su velocidad paulatinamente.

El sonido de un silbido interrumpe los pensamientos de Itzuri. Ella se sobresalta, mira hacia la puerta, se pone de pie y comienza a seguir el silbido.

Se envuelve con su rebozo y sale de la troje.

6. EXT. CAMPO/LAGO. NOCHE

Itzuri sale y observa a la niña de camión blanco, con la ropa y el cabello húmedo, descalza de pie a unos cuantos metros de ella, mirándola fijamente.

Itzuri camina hacia ella con cautela.

ITZURI
¿Cómo te llamas?

Itzuri se detiene y se percata de que la niña tiene dos marcas en forma de manos alrededor de su cuello.

ITZURI
(Acercando su mano)
¿Qué te pasó-

La niña se suelta a correr en dirección hacia el lago.

Itzuri la persigue. Ambas corren a toda velocidad recorriendo todo el terreno hasta llegar a la orilla del lago. Itzuri se detiene antes de llegar al agua.

Pero la niña se introduce en el lago hasta que el nivel del agua llega a su estómago. Se queda quieta y mira fijamente a Itzuri.

Itzuri está a punto de dar un paso hacia el frente, pero una mano la sujeta con fuerza del brazo. Ella suelta un grito y se percata de que es Atari.

ATARI
(Gritando)
¿Qué haces aquí? ¡No te quiero ver
cerca del lago otra vez!

La respiración de Itzuri está muy agitada e intenta explicarse, pero Atari la interrumpe y la agita de manera brusca:

ATARI
(Gritando)
¿Cuántas veces te he dicho que te
quedes adentro?

ITZURI
Había una niña... Adentro del...

Atari frunce el ceño y la suelta.

ATARI
¿Cómo crees que va a haber una niña
aquí? ¡A ver ya métete!

Atari la jala con fuerza dirigiéndola hacia la troje.

7. INT. TROJE. NOCHE

Ambos entran a la troje y él cierra la puerta de golpe. Itzuri sigue muy agitada y Atari intenta tranquilizarse. La mira a los ojos.

ATARI
Perdóname Itzuri, pero me preocupa
que te vaya a pasar algo otra vez,
ya sabes que es peligroso el lago.

Itzuri se cruza de brazos y mira hacia el suelo.

Se muestra un breve inserto de Itzuri forcejeando en el agua y

sonidos bruscos de una respiración ahogada con un grito.

Itzuri mira a Atari a los ojos.

ITZURI

¿Vienes de la casa de mi mamá?

Itzuri lo mira y Atari asiente con la cabeza.

ITZURI

¿Qué te dijo?

ATARI

Tu mamá dijo que aceptaba mi perdón,
pero...

Atari la toma de la mano suavemente.

ATARI

...Solo si nos casamos.

Itzuri se queda en silencio y con la mirada perdida.

8. EXT. CERRO. ATARDECER

Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre un tronco, el sol se está escondiendo entre las montañas enfrente de ellas.

KÚKUTI

¿De verdad no lo quieres?

ITZURI

Pues es que yo nunca lo escogí...

Kúkuti la mira con el ceño fruncido.

KÚKUTI

¿Y si nos vamos? ¡Así como tu me
habías dicho! ¡Yo tengo un poco de
dinero y podemos-

ITZURI

No Kúku... Ya intenté irme una vez y
salió muy mal.

KÚKUTI

¿Te hizo algo?

Itzuri se queda en silencio, mira hacia el suelo con los ojos vidriosos y toca sus manos de manera ansiosa.

Se muestra un inserto rápido de Atari gritando y tomando a Itzuri bruscamente de la muñeca.

De pronto, Itzuri se percata de que ya casi oscurece por completo y se pone de pie rápidamente.

ITZURI
¡Ya tengo que regresar! Se va a enojar si se da cuenta que me salí.

Itzuri comienza a caminar para alejarse, pero Kúkuti la sigue y la toma del brazo.

KÚKUTI
(Exaltada)
¡Contéstame Itzuri! ¿Qué fue lo que te hizo? Déjame ayudarte.

ITZURI
(Con lágrimas en los ojos)
Kukú por favor déjame ir, de verdad ya no quiero más problemas...

Kúkuti la suelta del brazo y la mira fijamente.

KÚKUTI
Quédate...

Itzuri la mira una última vez.

ITZURI
Perdóname.

Itzuri se da la vuelta y se pierde entre los árboles. Kúkuti se queda de pie observando cómo se aleja.

ELIPSIS

9. INT. TROJE/HABITACIÓN. DÍA

Itzuri está mirándose frente a un espejo. Trae su cabello largo suelto. Se prueba su vestido tradicional de novia, poniéndose su huipil y su falda.

Entra Tinskani con un llamativo collar de plumas hecho a mano dirigiéndose hacia Itzuri.

TINSKANI

Por fin mañana vas a ser la novia
más bonita. Mira lo que te trajo
Atari.

Tinskani le coloca el collar en su cuello. Pero Itzuri hace
una mueca de disgusto.

TINSKANI

¿Qué tienes?

ITZURI

Quiero volver a mi casa.

Tinskani la mira con lástima.

TINSKANI

Mi niña, pero ésta ya es tu casa.

Itzuri se sigue mirando al espejo con su semblante triste.
Tinskani comienza a trenzar el cabello de Itzuri.

TINSKANI

Hasta estás más cerca del lago ¿Qué
más quieres?

ITZURI

Pero él ni siquiera me deja ir...

Itzuri frunce el ceño.

TINSKANI

Pues es porque te quiere mucho hija,
gracias a Dios sigues aquí conmigo y
encontraste un hombre como él que te
cuida.

Tinskani termina de trenzarle su cabello e Itzuri la mira
desde el espejo.

TINSKANI

Todo va a estar bien mi niña, no te
preocupes.

ELIPSIS

10. INT. TROJE/COMEDOR. NOCHE

Itzuri y Atari están terminando de cenar. Hay un jarrón de

flores frescas en medio de la mesa y una botella de tequila.

ATARI
¿Te gustaron las flores?

Itzuri asiente con la cabeza sin mirarlo a los ojos. Hay un breve silencio.

ATARI
(Titubeando)
¿Estás feliz por mañana?

Itzuri se queda callada, suelta una sonrisa fingida y sigue cenando.

Atari la mira fijamente.

ATARI
¡Di algo!

Itzuri se sobresalta, titubea un poco. Atari se toma de un trago el tequila de su caballito.

ATARI
(Levantando la voz)
¿Qué más quieres que haga Itzuri?

Atari se tranquiliza, se levanta y se acerca hacia ella para darle un beso tiernamente, pero ella se quita.

Atari explota y la jala de su collar por la fuerza rompiéndolo en pedazos.

Itzuri está paralizada. Atari se queda con los ojos en blanco por unos segundos y sale de la troje.

Itzuri se queda en la mesa paralizada con los ojos en blanco por unos segundos. Se levanta y se agacha para recoger su collar en el suelo, recolectando y observando las plumas.

11. EXT. CAMPO. NOCHE

Atari está cortando pedazos de milpa con un machete violentamente. Rompe a la mitad uno tras otro, con expresión de enojo y la respiración muy agitada.

Se detiene por un momento del cansancio y se deja caer sobre el suelo. Se agacha cubriendo el rostro con sus manos y se talla con brusquedad los ojos. Intenta calmar su respiración mirando al cielo.

Se levanta y continúa cortando la milpa con brusquedad, pero de manera más precisa.

MATCH CUT A:

12. INT. TROJE/HABITACIÓN. MADRUGADA (SUEÑO)

Atari está profundamente dormido en la cama. Itzuri está recostada a su lado con los ojos abiertos, observándose a sí misma desde el espejo que está recargado en la pared en frente de ella.

Al lado de Atari, detrás de la cama, aparece la figura de la niña. Empieza a correr agua sobre el espejo y un par de manos aparecen por detrás tomando el borde del espejo.

13. INT. TROJE/HABITACIÓN. MADRUGADA

Itzuri se despierta de golpe.

Se escucha un silbido de fondo. Itzuri se sienta y Atari se acomoda ligeramente en la cama pero sigue dormido. Itzuri lo observa con desprecio.

Itzuri vuelve a escuchar el silbido y se levanta de la cama.

Saca su morral por debajo de la cama y se asegura de que Atari sigue dormido.

Itzuri está al pie de la puerta abrigada con su rebozo, su morral cruzado sobre el pecho. Mira a Atari por última vez y sale de la troje de inmediato con cautela.

14. EXT. SENDERO. MADRUGADA

Itzuri está caminando a paso rápido con la respiración agitada y mirando hacia todos lados siguiendo el sonido del silbido.

Todo se queda en silencio por unos segundos. Itzuri se detiene.

De pronto se escucha una voz gritando a lo lejos.

ATARI
¡ITZURI!

Ella se sobresalta y hay un breve silencio. Se escucha la voz más cerca gritando de nuevo:

ATARI
¡ITZURI! ¿DÓNDE ESTÁS? ¿CON QUIÉN TE
FUISTE?

Itzuri corre a toda velocidad y se aleja del sendero.

15. EXT. CAMPO DE MILPA. MADRUGADA

Itzuri se adentra en la milpa con dificultad. Se agacha para esconderse e intenta controlar su respiración.

Vuelve a escuchar gritos a lo lejos.

ATARI
(Sollozando)
¡Itzuri! Por favor, solo vuelve
conmigo.

Hay un breve silencio.

ATARI
¡No quiero lastimarte Itzuri-

Se escucha el crujido de una rama junto con un golpe en seco y Atari suelta un gemido de dolor.

ATARI
¡CARAJO! ¡ITZURI VEN ACÁ!

Hay un largo silencio, solamente se escuchan grillos a su alrededor y un perro ladrando a lo lejos.

Itzuri se percata de que hay un par de ojos observándola entre la milpa. Ella se queda atónita.

Quita cuidadosamente la milpa hacia los lados, descubriendo el rostro de la niña en frente de ella, tiene su largo cabello mojado y puede observar a detalle las marcas sobre su cuello.

Se escuchan pisadas acercándose, Itzuri se sobresalta, cubre su boca con sus manos. Pero sigue cruzando miradas con la niña. Las pisadas comienzan a alejarse y ella se tranquiliza un poco.

La niña sigue observándola. Itzuri estira su mano y la niña la recibe, tomándola de la mano. Se miran fijamente por unos segundos, Itzuri con lágrimas en sus ojos. Las marcas sobre el cuello de la niña desaparecen.

De pronto un par de manos toman a Itzuri del cuello jalándola hacia atrás, desapareciendo entre la milpa.

Vemos desde fuera cómo se agita bruscamente la milpa. Se escuchan sonidos de forcejeo, los sollozos y gritos ahogados de Itzuri. Hasta volver a escuchar el silencio.

Sale Atari de entre la milpa cargando el cuerpo de Itzuri sobre sus brazos.

16. EXT. LAGO. MADRUGADA

Atari rema desesperadamente sobre una canoa, con el cuerpo de Itzuri envuelto en una manta y piedras atadas con yute.

Atari detiene la canoa en medio del lago, levanta el cuerpo de Itzuri en sus brazos y lo arroja al agua.

Atari se queda atónito por unos segundos, vuelve a sentarse en la canoa y se va remando de vuelta hacia la orilla del lago.

CORTE A: NEGRO

17. EXT. LAGO. AMANECER (FLASHFORWARD)

El clima es muy frío, está lleno de neblina y apenas se asoman los primeros rayos de sol. Aparece Atari saliendo desde la milpa, está muy ebrio, con ropa sucia y tiene una barba y cabello desaliñado. Camina hacia la orilla del lago con una botella en mano.

ATARI
(Señalando y subiéndose los pantalones)
¡Bien que querías y nomás no te dejas!

Desde el fondo sale la silueta de una mujer corriendo hasta alejarse.

De pronto, Atari observa a lo lejos sobre el lago la figura de Itzuri, muy bella y de cuerpo esbelto, con su cabello y ropa húmeda, y dos marcas en forma de manos alrededor de su cuello.

Atari se queda perplejo y deja caer su botella al suelo.

Se escucha de fondo el silbido de un colibrí.

Atari se queda hipnotizado con Itzuri y camina sin detenerse hacia el lago con lágrimas en los ojos y una sonrisa, de

pronto cae al agua y se hunde hasta ahogarse.

Volvemos a ver a Itzuri en la superficie, pero ahora se ha transformado en un ser etéreo: LA MIRINGUA.

VISIÓN DE DIRECTORAS

Un cortometraje que busca enaltecer el misticismo del folklore mexicano en su máximo esplendor a través de la mirada femenina, centrándonos en las leyendas urbanas de la comunidad de Tzintzuntzan, lugar de colibríes, que cuenta con un gran peso histórico para nuestras raíces purépechas.

La historia de una mujer indígena, con el alma de un ave que ha sido enjaulada por la fuerza, y solo busca luchar por esa libertad que le ha sido arrebatada. Haciendo énfasis en la manera de ver la vida para la comunidad purépecha, en donde sus lagos, montañas y bosques son su santuario sagrado. Asimismo, sabemos que como mexicanos, celebramos a la muerte y creemos que nuestros difuntos pueden volver para visitarnos, de este modo, queremos reflejar las creencias purépechas a través de sus leyendas urbanas que involucran diferentes tipos de espíritus, que cumplen con una función social.

Dicho esto, tenemos como intención fomentar la preservación de nuestra cultura, volviendo a nuestras raíces, pero desde una perspectiva contemporánea, creando conciencia de las problemáticas y discriminación que hasta la fecha viven estos grupos vulnerables.

CARTA MOTIVACIÓN

El haber nacido en Michoacán, un estado lleno de riqueza cultural y artística, ha sido un gran privilegio ya que nos ha permitido experimentar diferentes perspectivas sobre la vida. Como michoacanas, somos conscientes de nuestro pasado y nuestras raíces, realizando un viaje de constante autoconocimiento donde apreciamos la complejidad del ser humano y su historia. Por esta razón, consideramos que el respeto hacia la dignidad humana, sus creencias y sus tradiciones son el principal motor de este proyecto.

El hecho de tener a la proximidad lo que fue en su momento la capital del imperio purépecha: Tzintzuntzan, el único pueblo que no se dejó dominar por los aztecas, es algo que no se debe dejar de valorar. Así como sus leyendas urbanas que lamentablemente se han desvanecido con el pasar del tiempo a falta de difusión.

Nuestra intención es transmitir el pasado hacia el futuro a través de los nuevos medios de comunicación digitales para que así, nuestras tradiciones como identidad cultural no se queden en el olvido. Asimismo, por medio de esta historia poder crear empatía, con el fin de voltear la mirada de la sociedad hacia estos pueblos originarios donde actualmente existe una problemática de preservación real y representa un riesgo cultural, afectando a nuestro país.

LOCACIONES

EXT. CAMPO/LAGO. DÍA



EXT. TROJE. DÍA



INT. TROJE. NOCHE



EXT. LAGO. DÍA



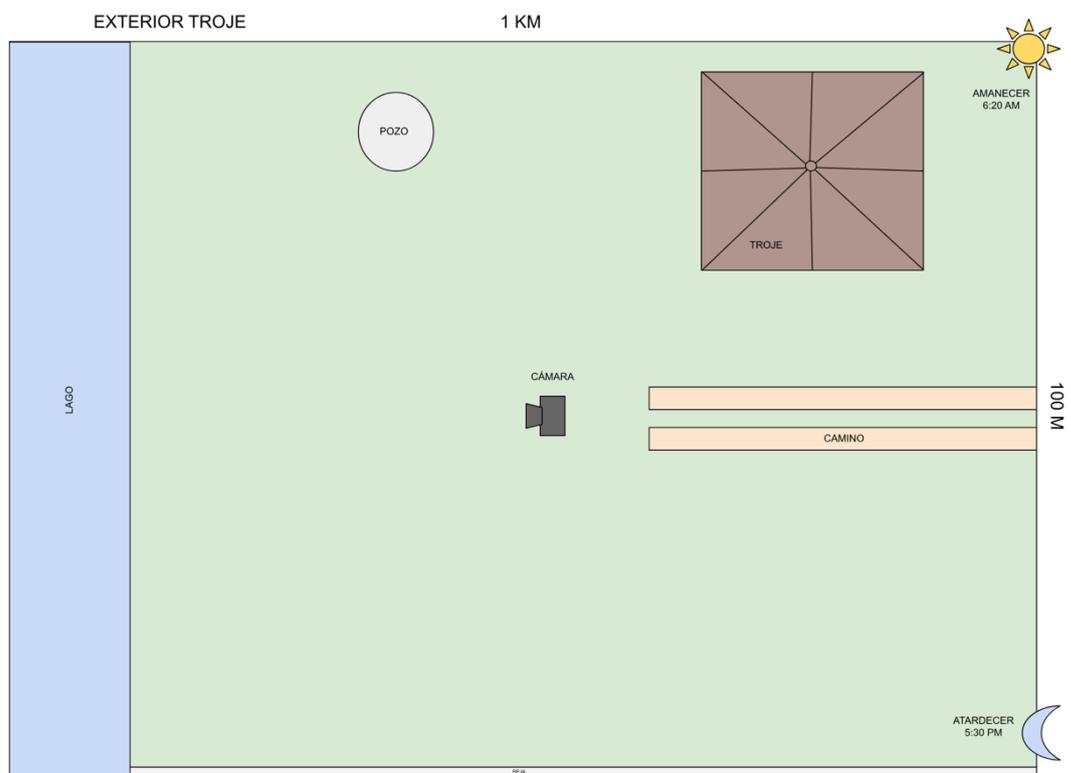
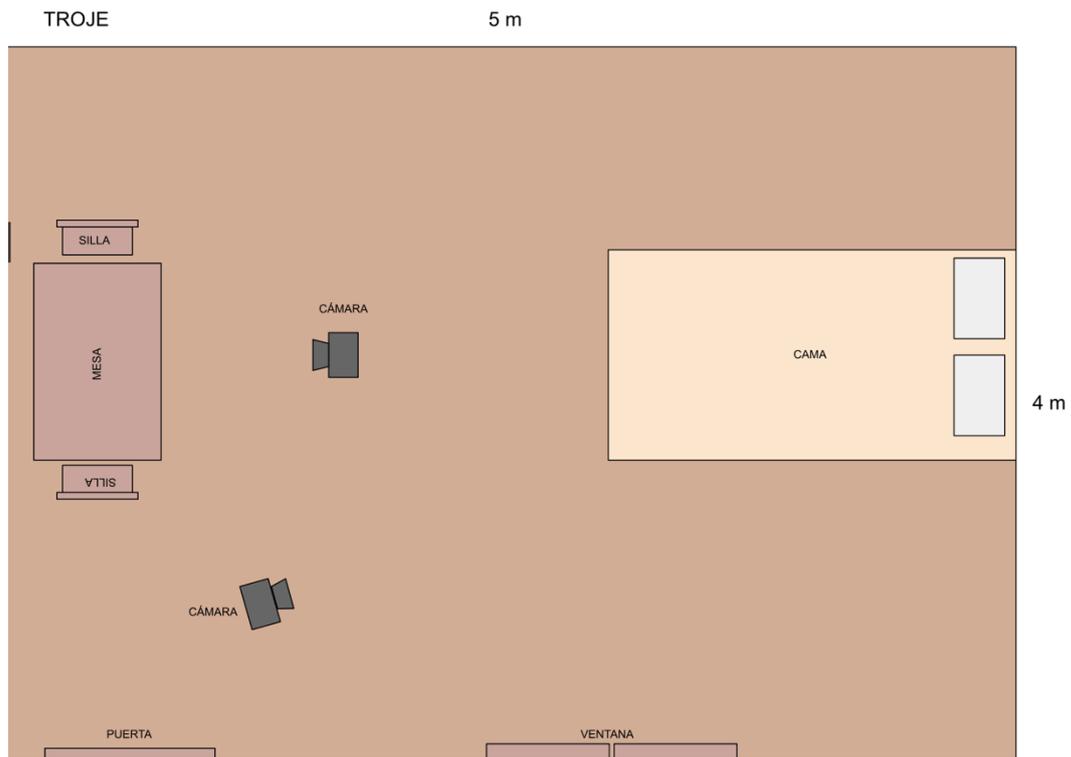
EXT. MILPA. NOCHE



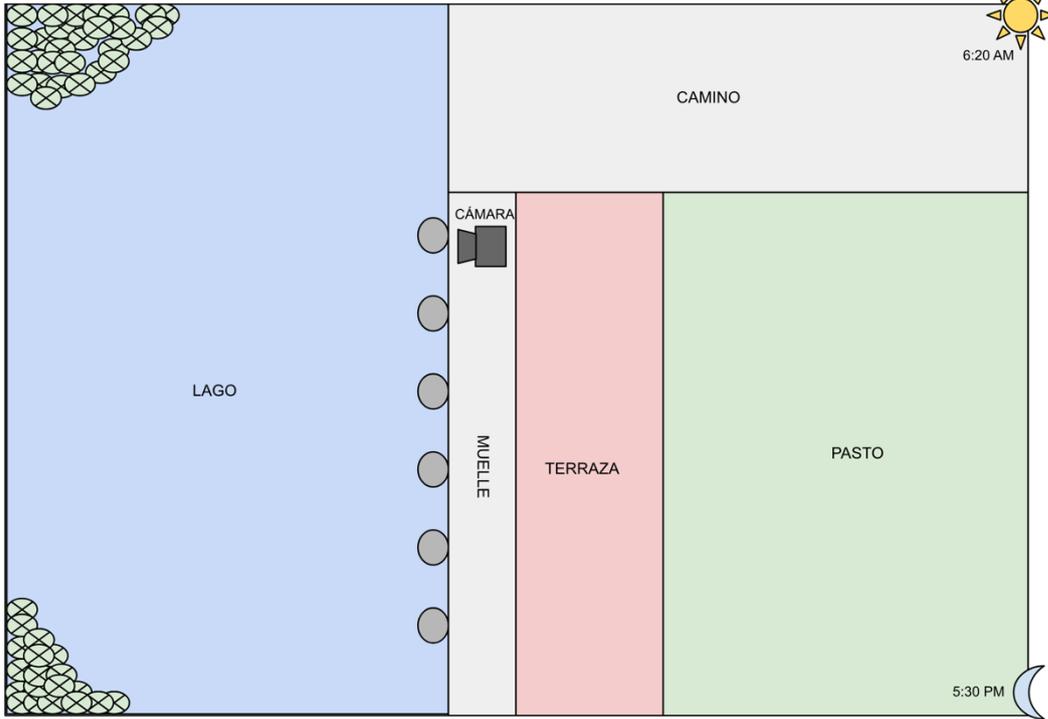
EXT. CERRO. DÍA



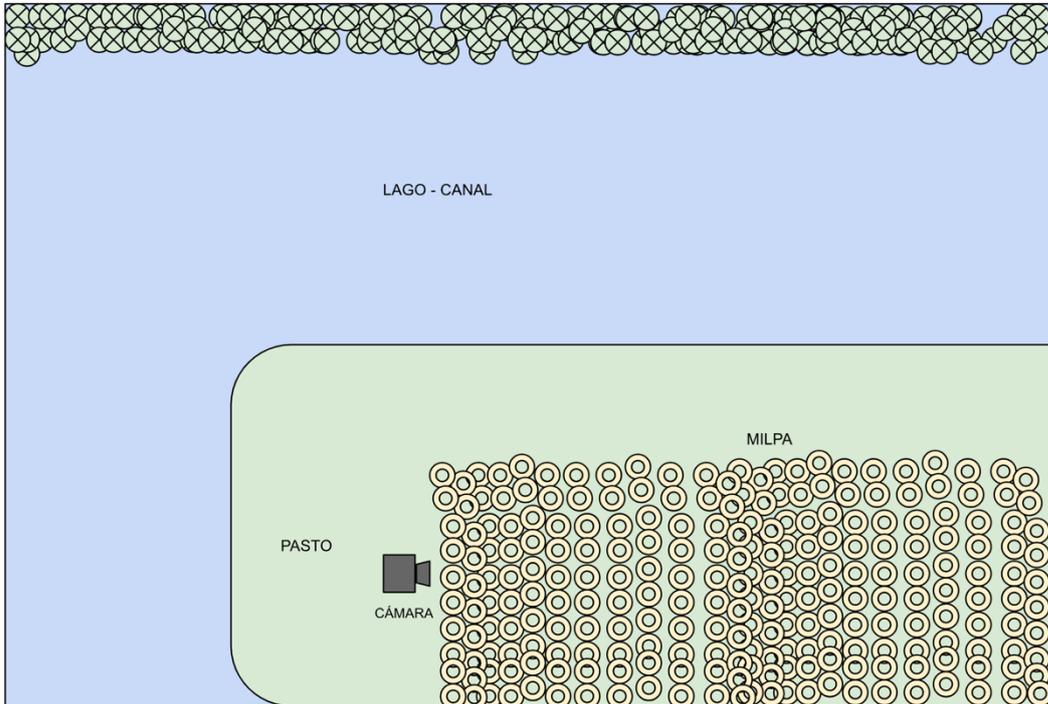
FLOOR PLANS



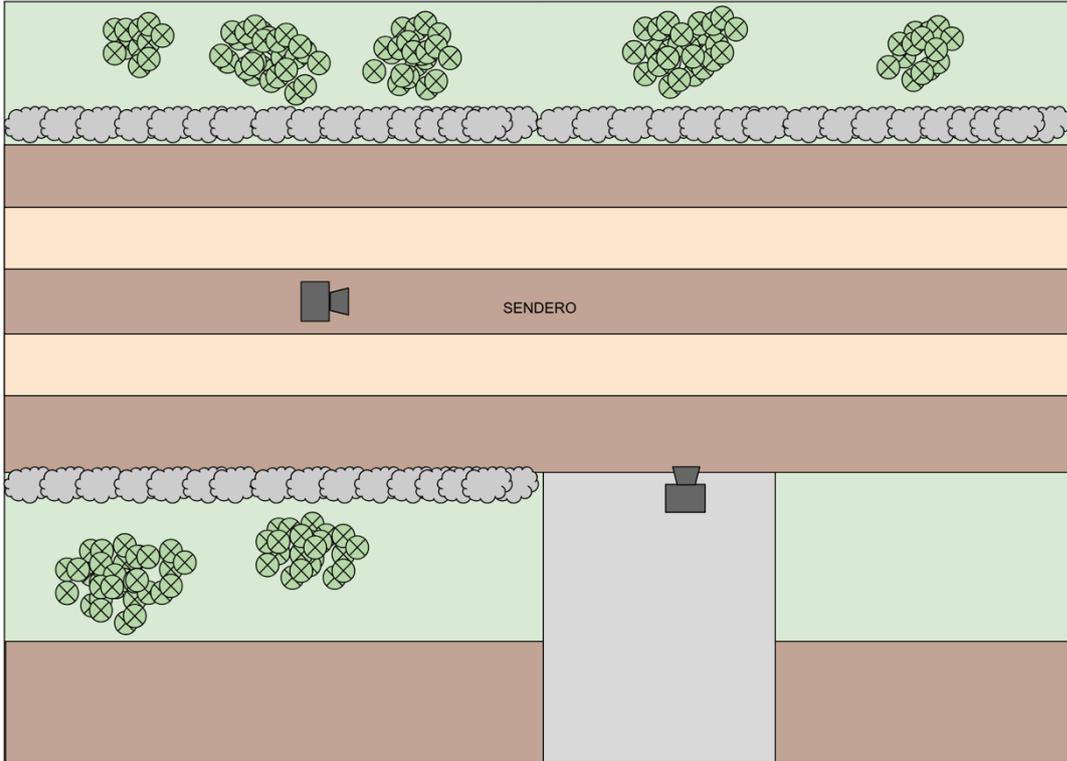
LAGO MUELLE



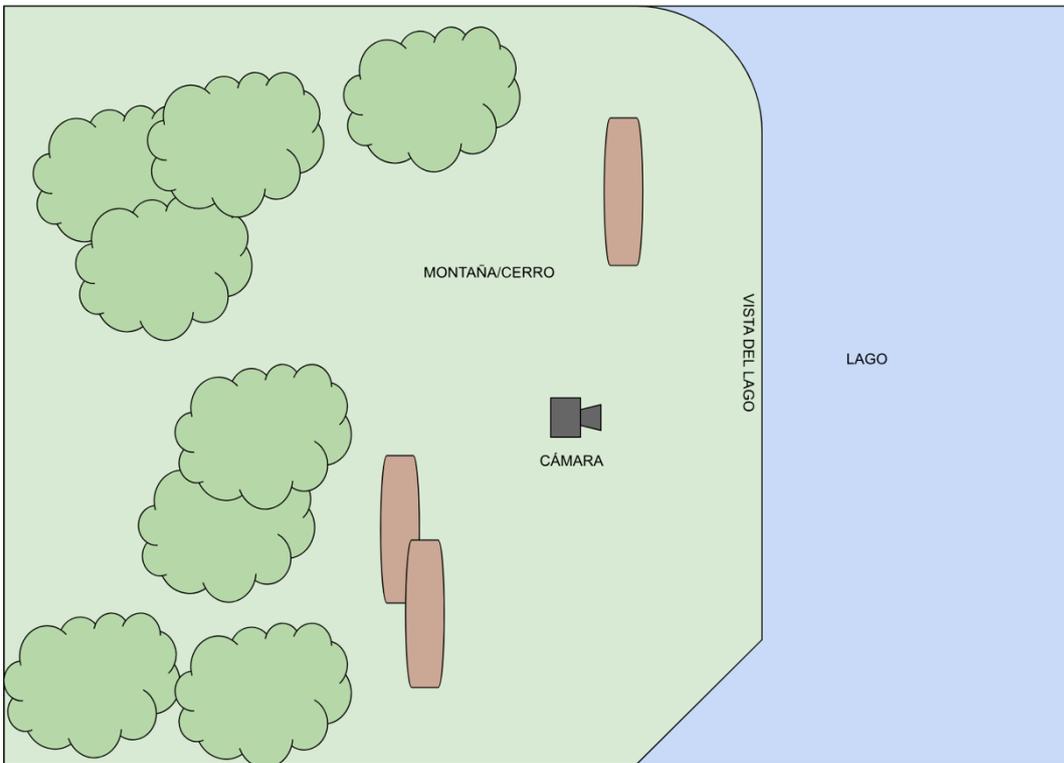
LAGO - CANAL



SENDERO



MONTAÑA/VISTA AL LAGO



SHOOTING LIST

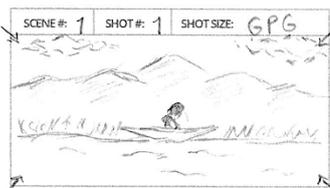
| SHOOTING LIST | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---------|------------------|---|---|--|-------------------|------------|-------------------------|---|----------------|--|-----------------|
| ESCENA | INT/EXT | LOCACIÓN | DÍA/NOCHE | PLANO | ENCUADRE | ÁNGULO | MOVIMIENTO | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN | Estabilización | NOTAS | |
| 1 | EXT | LAGOMUELLE | AMANECER | 1 | PG/Back | Neutral | Dolly-In | Itzuri y Tinkani | Itzuri en la canoa sobre el lago | Rig | | |
| | | | | 2 | CU | Picado | | | Servilleta de tela | | | |
| | | | | 3 | CU | Contrapicado | | | Mirada de Itzuri | | | |
| | | | | 4 | PG | Neutral | Estático | | Montaña | | | |
| | | | | 5 | PG | Neutral | Estático | | Agua | | | |
| | | | | 6 | PG | Neutral | Estático | | Cielo | | | |
| | | | | 7 | OS/MS | Neutral | Estático | | Tinkani llama a Itzuri | | | |
| | | | | 8 | PG | Neutral | Estático | | Itzuri voltea | | | |
| | | | | 9 | CU | Lateral | Estático | | Tinkani habla | | | |
| | | | | 10 | MS | Neutral | Estático | | Itzuri le contesta y recoge sus cosas | | | |
| | | | | 11 | PG | Neutral | Estático | | Itzuri rema y se va | | | |
| | | | | 12 | PG | Picado | Estático | | Olas | | | |
| 2 | EXT | SENDERO | DÍA | 13 | PG | Neutral | Estático | Itzuri y Kükuti | Insertos bosque | Ronin SC II | | |
| | | | | 14 | FS/Back a MS | Neutral | Tracking | | Itzuri caminando | | | |
| | | | | 15 | MS | Neutral | Estático | | Itzuri voltea | | | |
| | | | | 16 | PG | POV | Shaky cam | | Itzuri busca al colibrí | | | |
| | | | | 17 | CU | Neutral | Estático | | Ojos de Itzuri volteando atrás | | | |
| | | | | 18 | CU | POV | Shaky cam | | Itzuri se encuentra a Kükuti | | | |
| | | | | 19 | MS/TS | Lateral | Estático | | Itzuri y Kükuti platicando | | | |
| | | | | 20 | CU | Neutral | Estático | | Itzuri hablando | | | |
| | | | | 21 | CU | Neutral | Estático | | Kükuti hablando | | | |
| | | | | 22 | PG/Back | Neutral | Estático | | Itzuri y Kükuti | | Rig | Chicas sentadas |
| 23 | PGM | Lateral | Estático | Chicas comiendo pan | | | | | | | | |
| 24 | CU | Neutral | | Itzuri hablando | | | | | | | | |
| 25 | CU | Neutral | | Kükuti hablando | | | | | | | | |
| 26 | CU | Lateral | | Itzuri dice su motivo | "curar a la genia" | | | | | | | |
| 27 | DETALLE | Neutral | | Varios | Insertos comiendo pan | | | | | | | |
| 28 | MS/TS | Neutral | | Itzuri y Kükuti hablan | | | | | | | | |
| 29 | CU | Lateral | | Momento sentimental | "curar a mi papá" | | | | | | | |
| 30 | MS/TS | Neutral | | Kükuti abraza a Itzuri | | | | | | | | |
| 31 | DETALLE | Neutral | | Itzuri toma mano inmóvil de su papá | Inserto (flashback) | | | | | | | |
| 32 | MS/TS | Neutral | | Se reincorporan y hablan de Atari | | | | | | | | |
| 33 | CU | Lateral | Kükuti quiere flores | | | | | | | | | |
| 34 | CU | Lateral | Estático | Itzuri habla | | | | | | | | |
| 35 | MS/TS | Neutral | Itzuri y Kükuti | Ambas siguen hablando | ¿Qué? - Por qué? | | | | | | | |
| 36 | CU | Lateral | Itzuri viendo montañas | | | | | | | | | |
| 37 | PG | Neutral | Kükuti arranca flor | | | | | | | | | |
| 38 | PG/TS | Lateral | Kükuti se hinca, conversación entre ambas | | | | | | | | | |
| 39 | PG | Neutral | Ambas juegan | Triplé | Más alejado | | | | | | | |
| 4 | EXT | SENDERO | DÍA | 40 | GPG/Establishing shot | Neutral | Dolly in | Itzuri, la niña y Atari | Bosque, montañas, lago | Rig | Dron/U cut risas | |
| | | | | 41 | PG/Back | Contrapicado | Tracking | | Itzuri camina sola | | | |
| | | | | 42 | MS | Neutral | Tracking | | Itzuri escucha el silbido y ve alrededor | | | |
| | | | | 43 | POV (Niña) | Neutral | Estático | | La niña ve a Itzuri | | Cámara en mano | |
| | | | | 44 | MS | Neutral | Tracking | | Itzuri ve a la niña | | Ronin | |
| | | | | 45 | OS | Neutral | Trasfoco | | Aparece la niña | | Cámara en mano | |
| | | | | 46 | CU | Neutral | Estático | | Rostro de la niña (mitad árbol) | | Cámara en mano | |
| | | | | 47 | OS | Neutral | Estático | | Itzuri se acerca a la niña | | Cámara en mano | |
| | | | | 48 | MS (I) - PG (A) - MS (I) - PG (N) - MS (I) PLANO SECUENCIA | Lateral | Secuencia | | Itzuri voltea porque Atari le grita, voltea a ver a la niña pero ya no está, Itzuri evita a Atari | | MS (I) - PG (Atari sendero) - MS (I) - PG (árbol donde estaba la niña) - MS (Itzuri caminando, Atari detrás desenfocado) | |
| | | | | 49 | PG | Lateral | Estático | | Itzuri huye de Atari | | | |
| | | | | 50 | OS - MS | Neutral - Lateral | Tracking | | Atari jala a Itzuri | | OS de Atari, pasa a MS de ambos cuando el la jala | |
| | | | | 51 | MCU | Neutral | Estático | | Conversación Atari-Itzuri | | | |
| | | | | 52 | MS-TS | Lateral | Estático | | Jaloneo | | | |
| | | | | 53 | POV | Neutral | Estático | | Niña ve como se llevan a Itzuri | | Cámara en mano | |
| 5 | INT | TROJE/HABITACIÓN | NOCHE | 54 | GPG/Establishing shot | Neutral | | Itzuri | Troje | Triplé | | |
| | | | | 55 | CU | Picado | | | Servilleta colibrí enjalado | | | |
| | | | | 56 | MS | Neutral | Estático | | Itzuri sentada en la cama | | Iluminación Rembrandt (Cold War) | |
| | | | | 57 | CU | Neutral | | | Itzuri inexpressiva | | | |
| | | | | 58 | CU | Neutral | | | Atari inexpressivo | | Inserto (flashback) | |
| | | | | 59 | ECU | Neutral | | | Ojos Itzuri | | | |
| | | | | 60 | ECU | Neutral | | | Ojos Atari | | Inserto (flashback) | |
| | | | | 61 | MS | Neutral | Paneo | | Itzuri se envuelve en su reboso y sale de la troje | | Contraluz de Itzuri en el marco de la puerta | |
| | | | | 62 | MS - PG | Neutral | Paneo | | Itzuri baja las escaleras de la fachada y ve a la niña | | MS - paneo hacia la izquierda - PG de la niña | |
| 6 | EXT | CAMPO/LAGO | NOCHE | 63 | PG | Lateral | | Itzuri y la niña | Itzuri y la niña se ven de frente | Rig | Plano compuesto/armado | |
| | | | | 64 | MCU | Neutral | Estático | | Itzuri está desconcertada -cómo te llamas?- | | | |
| | | | | 65 | CU | Neutral | | | Rostro de la niña (mitad de la cara) | | | |
| | | | | 66 | DETALLE | Neutral | | | Marcas de manos en el cuello | | | |
| | | | | 67 | MCU | Diagonal | | | Itzuri -¿Qué te pasó- | | | |
| | | | | 68 | DETALLE | 1/2 Picado | | | Paneo | | Itzuri da un paso y truena una rama | |
| | | | | 69 | MCU | Neutral | | | Itzuri voltea hacia la niña | | | |
| | | | | 70 | PG | Diagonal | | | Paneo | | La niña sale corriendo e Itzuri la persigue y salen de cuadro | |
| | | | | 71 | MS | Lateral | | | | | Itzuri corre | Rig |
| | | | | 72 | MS | Back | | | | | Niña corre | Ronin |
| | | | | 73 | CU | Lateral | | | Tracking | | Pies de la niña corriendo | Ronin/Cuadrado |
| | | | | 74 | MS | Back | | | Itzuri corriendo | | Rig | |
| | | | | 75 | PG | 1/2 Picado | | | La niña entra al lago | | | |
| | | | | 76 | MS | Neutral | | | Siluetas de la niña desenfocada entrando al lago, Itzuri corriendo al fondo | | | |
| | | | | 77 | MS | Neutral | | | Itzuri se detiene de golpe | | Rig | |
| | | | | 78 | MS | Neutral | | | La niña ve a Itzuri fijamente | | Que se vea el agua | |
| | | | | 79 | GPG | Neutral | | | Itzuri ve a la niña | | | |
| | | | | 80 | FS/Back | Neutral | | | Itzuri está a punto de dar un paso adelante, una mano la sujeta | | | |
| | | | | 81 | MCU | Lateral | Estático | | Atari jala a Itzuri y ella grita | | | |
| | | | | 82 | MS/OS | Semisubjetivo | | | Vemos a Atari | | | |
| 83 | MS/OS | Semisubjetivo | -¿Qué haces aquí...? (Continúa la discusión) | Se intercala entre TS y OS | | | | | | | | |
| 84 | MS/TS | Lateral | | Más alejado para alcanzar a ver la reacción de Itzuri | | | | | | | | |
| 85 | MS/OS | Neutral | Había una niña en el... Itzuri voltea hacia el lago | | | | | | | | | |
| 86 | PG | Neutral | La niña ha desaparecido del lago | | | | | | | | | |
| 87 | MS/OS | Neutral | Atari la regaña y la jala hacia la troje | Más alejado para alcanzar a ver la reacción de Itzuri y ambos salen de cuadro | | | | | | | | |
| 88 | GPG | Neutral | Itzuri y Atari caminan hacia adelante con el lago de fondo y se ve a lo lejos la silueta de la niña dentro del agua | | | | | | | | | |
| 89 | MCU | Neutral | Ambos entran a la troje, Atari cierra la puerta de golpe | (TBD) | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---------|------------------|-----------|-----|--------------------------------|--|--|---|---|---|--|---|---------------------|---------------------|
| 7 | INT | TROJE | NOCHE | 90 | MCU | | | Atari e Itzuri | Itzuri está muy agitada | | | | | |
| | | | | 91 | OS | | | | | | | | | |
| | | | | 92 | OS | | | | | | | | | |
| | | | | 93 | DETALLE | | | | | Itzuri | Itzuri se cruza de brazos y mira al suelo | | | inserto (flashback) |
| | | | | 94 | OS | | | | | | | | | |
| | | | | 95 | OS | | | | | | | | | |
| | | | | 96 | MS/TS | | | | | Atari e Itzuri | Itzuri mira a Atari a los ojos -¿Vienes de... Atari asiente con la cabeza Atari e Itzuri conversan y Atari le dice que deben casarse | | | Cámara en mano |
| 97 | CU | | | | | | Itzuri con la mirada perdida | | | | | | | |
| 8 | EXT | CERRO | ATARDECER | 98 | GPG | | | | Itzuri y Kúkuli sentadas sobre un tronco conversando | | Tripié | | | |
| | | | | 99 | OS/MCU | | | | | Kúkuli la mira con el ceño fruncido -¿Y si nos vamos...? | | Cámara en mano | | |
| | | | | 100 | OS/MCU | | | | | No Kúkuli... y intenté irme una vez y...? | | | | |
| | | | | 101 | OS/MCU | | | | | -Te hizo algo?- | | | | |
| | | | | 102 | OS/MCU | | | | | | Itzuri se queda en silencio y toca sus manos | | | |
| | | | | 103 | MS | | | | | | Atari gírlas a Itzuri y pegándole | | inserto (flashback) | |
| | | | | 104 | OS/MCU | | | | | | Itzuri se percata de que está anocheciendo | | | |
| | | | | 105 | MCU - TS | | | | | | -¿Ya tengo que regresar...? Itzuri intenta alejarse pero Kúkuli la detiene, tienen una discusión e Itzuri rompe en llanto | | Cámara en mano | |
| | | | | 106 | MCU | | | | | | Kúkuli la suelta y le dice -Quédate- | | | |
| | | | | 107 | MCU | | | | | | Itzuri le dice -Perdóname- | | cut in action | |
| 108 | GPG | | | | | | Itzuri se va y Kúkuli se queda de pie observándola | | | | | | | |
| 9 | INT | TROJE/HABITACIÓN | DÍA | 109 | CU | | | | Itzuri mirándose frente a un espejo probándose su vestido tradicional de novia | | Tripié | | | |
| | | | | 110 | Detalle | | | | | | | Insertos de texturas del vestido, manos, piel - RIG | | |
| | | | | 111 | MS/OS | | | | | | | Con vista al espejo | | |
| | | | | 112 | MS | | | | | | | Tripié | | |
| 113 | MS/OS | | | | | | | Termina de trenzar su cabello -Todo va a estar bien...- | | Con vista al espejo | | | | |
| 10 | INT | TROJE/COMEDOR | NOCHE | 114 | PG/TS | | | | Itzuri y Atari cenando | | (Darkovsky) | | | |
| | | | | 115 | MS | | | | | Atari hablando | | Intercalar entre estos tres planos | | |
| | | | | 116 | MS | | | | | Itzuri reaccionando | | | | |
| | | | | 117 | Detalle | | | | | | Rostro de Itzuri sobresaltada | | Iluminación suave | |
| | | | | 118 | PG/TS | | | | | | Atari se levanta y se dirige hacia Itzuri | | | |
| | | | | 119 | MS | | | | | | Atari intenta darle un beso, ella se quita y le arranca su collar | | | |
| | | | | 120 | PG/TS | | | | | | Atari se retra e Itzuri se queda en la mesa, se levanta | | Rig | |
| | | | | 121 | Detalle | | | | | | Manos de Itzuri recogiendo las piezas del collar | | | |
| | | | | 122 | ECU | | | | | | Rostro de Itzuri viendo las plumas | | | |
| | | | | 123 | CU | | | | | | Rostro de Atari enojado | | tripié | |
| 11 | EXT | CAMPO | NOCHE | 124 | PG | | | | Atari cortando madera con un hacha | | cut in action | | | |
| | | | | 125 | MS | | | | | Atari cansado, clava el hacha | | Rig | | |
| | | | | 126 | MS | | | | | Atari se deja caer al suelo y se recompone | | | | |
| | | | | 127 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 128 | GPG | | | | | | Continúa cortando madera | | (Noche americana) | |
| | | | | 129 | MS | | | | | | Atari está dormido de espaldas, se voltea hacia la cámara | | | |
| | | | | 130 | MS - MCU | | | | | | Itzuri viéndose al espejo | | Tripié | |
| 12 | INT | TROJE/HABITACIÓN | MADRUGADA | 131 | Detalle Espejo/Reflejo General | | | | Se aparea la niña, comienza a correr agua desde el espejo y salen unas manos por detrás | | | | | |
| | | | | 132 | CU | | | | | Itzuri se despierta de golpe | | (REALIDAD) | | |
| | | | | 133 | PG/TS | | | | | Itzuri se sienta en la cama | | | | |
| | | | | 134 | MS | | | | | Itzuri observa a Atari con desprecio, escucha el silbido de nuevo y se levanta de la cama | | | | |
| 13 | INT | TROJE/HABITACIÓN | MADRUGADA | 135 | PG/TS | | | | Itzuri se agacha | | Rig | | | |
| | | | | 136 | Detalle | | | | | Itzuri saca su mermal por debajo de la cama | | | | |
| | | | | 137 | MS | | | | | Itzuri se pone el rebazo | | | | |
| | | | | 138 | PG | | | | | Itzuri está con la puerta abierta a punto de salir | | | | |
| | | | | 139 | PG | | | | | Vemos a Atari que sigue dormido y la silueta de Itzuri sale de la troje | | | | |
| | | | | 140 | MCU | | | | | | Camina a paso rápido volteando alrededor | | | |
| | | | | 141 | Detalle | | | | | | Pies de Itzuri | | (Noche americana) | |
| 14 | EXT | SENDERO | MADRUGADA | 142 | Detalle | | | | Se detiene, escucha la voz de Atari y sale corriendo | | | | | |
| | | | | 143 | MCU | | | | | | | | | |
| | | | | 144 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 145 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 146 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 147 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 148 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 149 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 150 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 151 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 152 | MCU | | | | | | | | | |
| | | | | 153 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 154 | MS/TS | | | | | | | | | |
| | | | | 155 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 156 | MS/TS | | | | | | | | | |
| | | | | 157 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 158 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 159 | MCU - Detalle | | | | | | | | | |
| 160 | CU | | | | | | | | | | | | | |
| 161 | MCU/OS | | | | | | | | | | | | | |
| 162 | MS/TS | | | | | | | | | | | | | |
| 163 | MCU | | | | | | | | | | | | | |
| 164 | Detalle | | | | | | | | | | | | | |
| 165 | PG | | | | | | | | | | | | | |
| 166 | Detalle | | | | | | | | | | | | | |
| 167 | Detalle | | | | | | | | | | | | | |
| 168 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | EXT | CAMPO DE MILPA | MADRUGADA | 169 | NEGRO | | | | | | | | | |
| | | | | 170 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 171 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 172 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 173 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 174 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 175 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 176 | PG | | | | | | | | | |
| 16 | EXT | LAGO | MADRUGADA | 177 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 178 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 179 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 180 | OS | | | | | | | | | |
| | | | | 181 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 182 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 183 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 184 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 185 | MS/TS | | | | | | | | | |
| | | | | 186 | CU | | | | | | | | | |
| 17 | EXT | LAGO | MADRUGADA | 187 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 188 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 189 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 190 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 191 | CU | | | | | | | | | |
| | | | | 192 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 193 | Detalle - CU | | | | | | | | | |
| | | | | 194 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 195 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 196 | PG | | | | | | | | | |
| 18 | EXT | LAGO | AMANECEER | 197 | PG | | | | | | | | | |
| | | | | 198 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 199 | OS | | | | | | | | | |
| | | | | 200 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 201 | Detalle | | | | | | | | | |
| | | | | 202 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 203 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 204 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 205 | MS | | | | | | | | | |
| | | | | 206 | MS | | | | | | | | | |
| 207 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 208 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 209 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 210 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 211 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 212 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 213 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 214 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 215 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 216 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 217 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 218 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 219 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 220 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 221 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 222 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 223 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 224 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 225 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 226 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 227 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 228 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 229 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 230 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 231 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 232 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 233 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 234 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 235 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 236 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 237 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 238 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 239 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 240 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 241 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 242 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 243 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 244 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 245 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 246 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 247 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 248 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 249 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 250 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 251 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 252 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 253 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 254 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 255 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 256 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 257 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 258 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 259 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 260 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 261 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 262 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 263 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 264 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 265 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 266 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 267 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 268 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 269 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 270 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 271 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 272 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 273 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 274 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 275 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 276 | MS | | | | | | | | | | | | | |
| 277 | MS | | | | | | | | | | | | | |

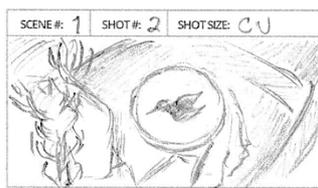
STORYBOARD

PROJECT MIRINKUA

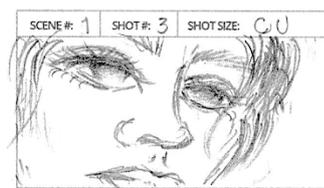
PAGE 1 / 12



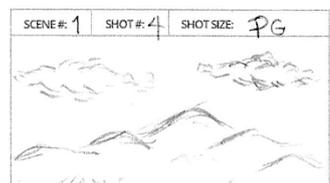
Itzuri en la canoa sobre el lago



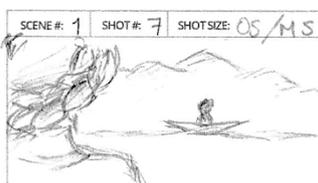
Itzuri bordando



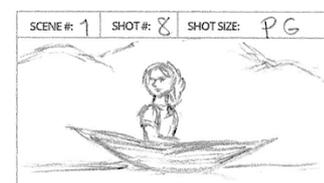
Ojos de Itzuri



insertos de naturaleza



Tinskani llama a Itzuri



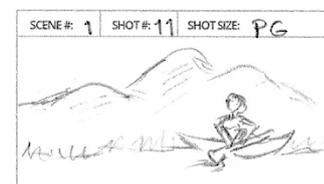
Itzuri voltea



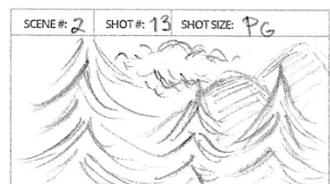
Tinskani habla



Itzuri le contesta y recoge sus cosas



Itzuri rema hacia la orilla



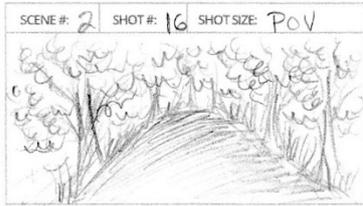
insertos bosque



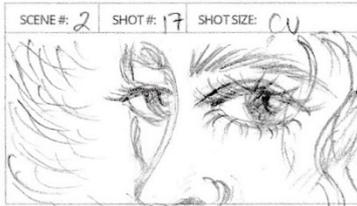
Itzuri caminando



Itzuri escucha el silbido de un colibrí.



Itzuri busca al colibrí



Mirada de Itzuri



Aparece Kúkuti y conversan



Itzuri y Kúkuti comen pan y conversan



Comen pan



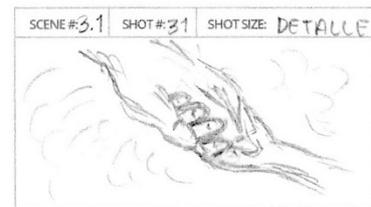
Itzuri hablando



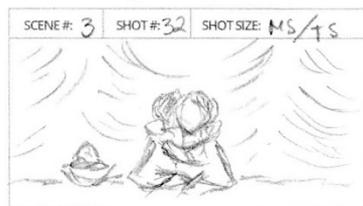
Kúkuti hablando



"Curar a mi papá"



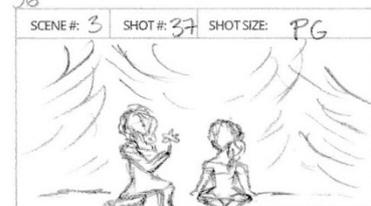
Itzuri tomando lemana de su padre



Kúkuti abraza a Itzuri



Ambas hablan sobre Atari.



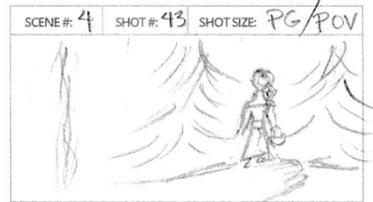
Itzuri y Kúkuti juegan



Itzuri camina sola por el sendero



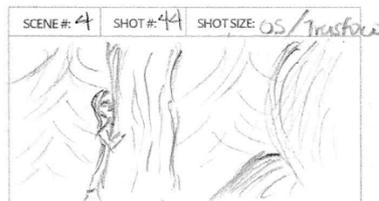
Itzuri mira hacia los árboles (silbido)



La niña ve a Itzuri de lejos



Itzuri ve a la niña



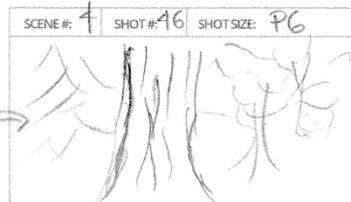
Aparece la niña



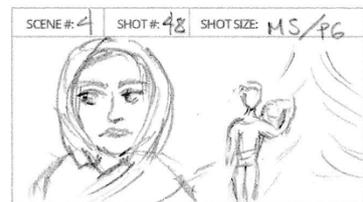
Posto le la niña detrás del árbol



Itzuri ve a Atari



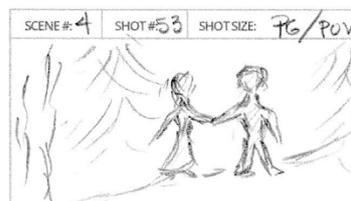
Voltea de nuevo pero la niña desaparece



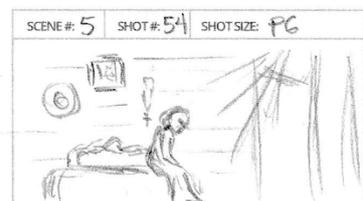
Itzuri huye de Atari (de fondo desenfocado)



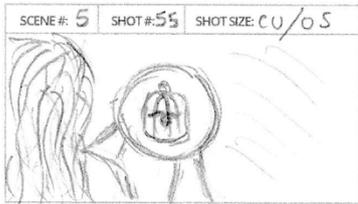
Itzuri y Atari discuten



La niña ve cómo Atari se lleva a Itzuri



INT. TROJE / HABITACIÓN
Luz de luna por la ventana



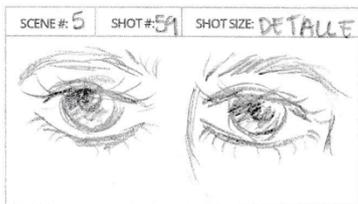
Itzuri bordando un colibrí enjaulado



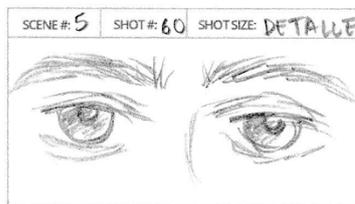
Rostro de Itzuri inexpressivo



Rostro de Aturi inexpressivo (gemidos)



Ojos de Itzuri (insertos)



Ojos de Aturi (insertos)



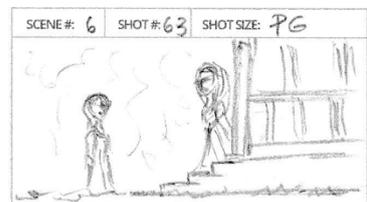
Itzuri se reincorpora y escucha el silbido



Itzuri sale de la traja y ve a la niña



Vemos a la niña



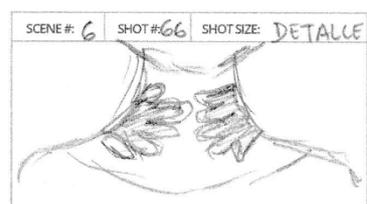
Itzuri y la niña se ven de frente



- ¿Cómo te llamas? - (Itzuri) desorientada

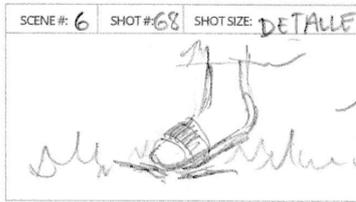


Mitad del rostro de la niña



Marcas de manos en su cuello

64



Itzuri da un paso y rompe una rama



Itzuri volta a ver a la niña



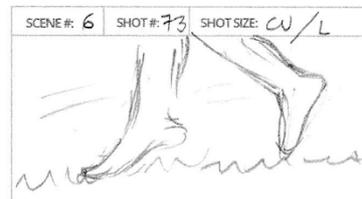
La niña sale corriendo e Itzuri la persigue



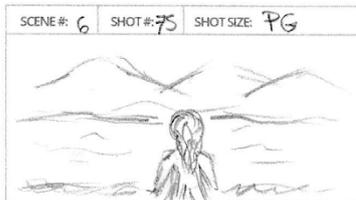
Itzuri corre detrás de la niña



Niña corre hacia el lago



Pies de la niña corriendo



La niña entrando al lago



Silveta de la niña desenfocada - Itzuri corriendo



Itzuri se detiene de golpe



Niña dentro del lago observa a Itzuri



Itzuri está a punto de dar un paso pero la toma del hombro.



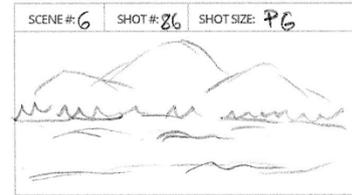
Aturi jala a Itzuri y le grita



Atari regaña a Itzuri



Continúan discutiendo



La nira ha desaparecido del lago



Itzuri se queda desconcertada



Itzuri y Atari regresan a la troje - silueta de la nira



Ambos entran a la troje y Atari cierra la puerta



Atari se disculpa con Itzuri



Itzuri baja la mirada



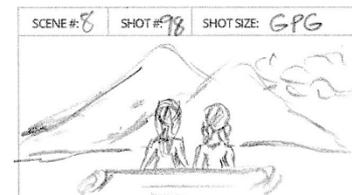
(INSERTO) Itzuri forajeando en el lago



Atari le dice que tienen que casarse

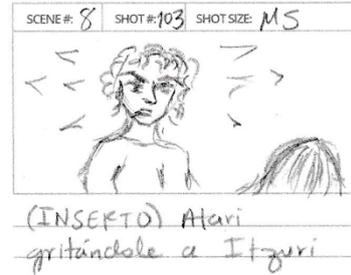
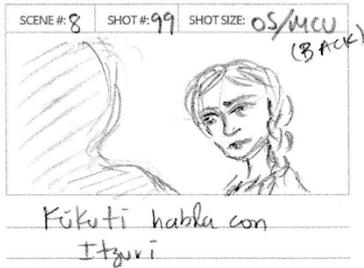


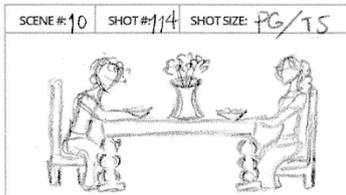
Itzuri con la mirada perdida



Itzuri y Kufuti conversan

→ 92
↓
93 →





Atari e Itzuri están cenando

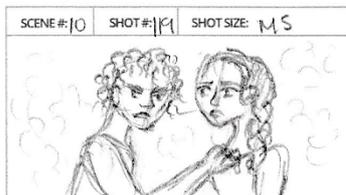


Atari hablando

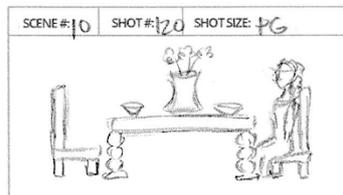


Itzuri reaccionando

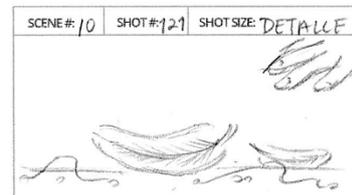
114



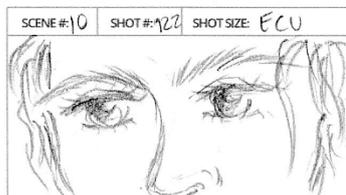
Atari intenta besarla, ella se quita y él alcanza su collar.



Itzuri se queda en la mesa paralizada, Atari se va.



Plumas del collar Itzuri las recoge



Postro de Itzuri observando las plumas



Postro de Atari enojado con un hacha



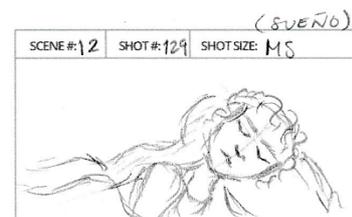
Atari cortando madera



Atari comienza a escribir



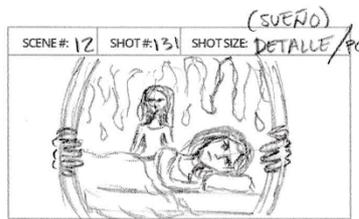
Atari se recupera y confiesa cortando madera



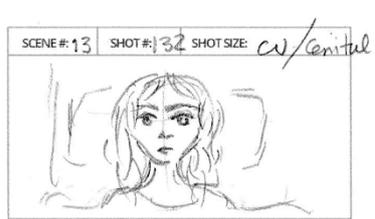
(SUEÑO) Atari está dormido



Itzuri viéndose al espejo



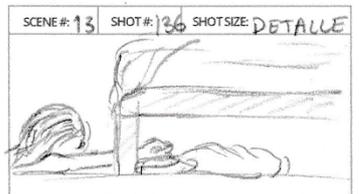
Aparece la niña, agua corre del espejo, aparecen manos



Itzuri despierta de golpe



Itzuri se sienta en la cama, mira a Aturi (silbido)



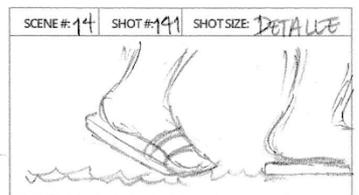
Itzuri saca su morral debajo de la cama



Itzuri sale de la toje



(Tracking) Itzuri camina rápido por el sendero



Pies de Itzuri



Itzuri escucha la voz de Aturi y corre



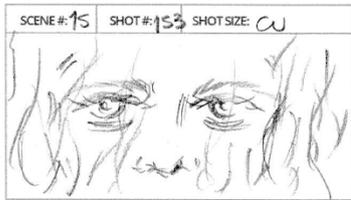
Itzuri se adentra a la milpa con dificultad



Aturi la persigue en la milpa



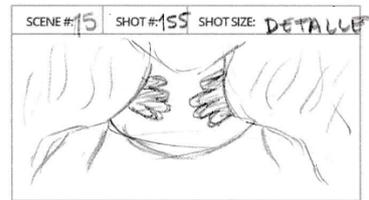
Itzuri se detiene, escucha los gritos



Ojos de la niña entre la milpa



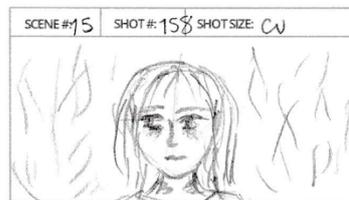
Itzuri y la niña se ven de frente



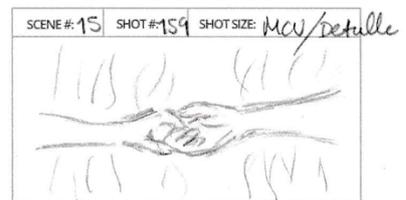
Marcas en el cuello de la niña



Itzuri se tranquiliza y observa a la niña



La niña la observa



Ambos se toman de la mano



Itzuri llorando

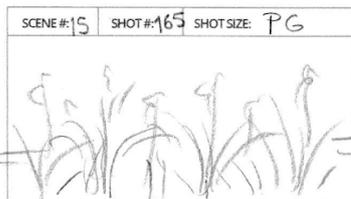


Las marcas en el cuello de la niña desaparecen

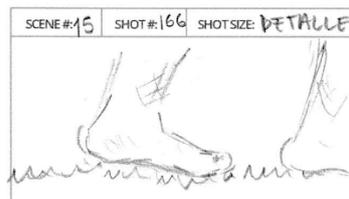


Dos manos toman a Itzuri del cuello.

164



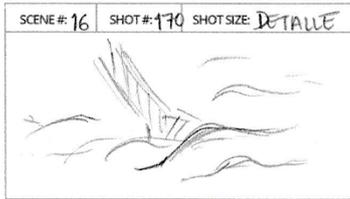
Milpa en movimiento se detiene



Pies sucios de Atari



Mano de Itzuri colgando



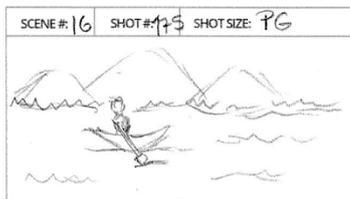
Olas del agua
(LAGO) (remo)



Itzuri rema en el lago
y deja caer el cuerpo de
Itzuri



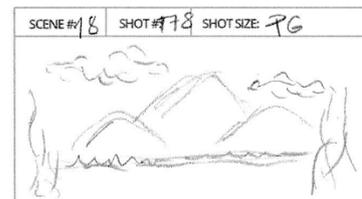
Atari ve el cuerpo
descender



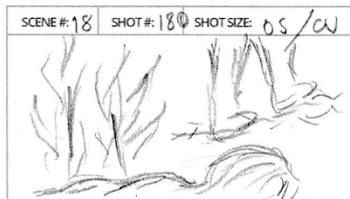
Atari rema de nuevo
a la orilla



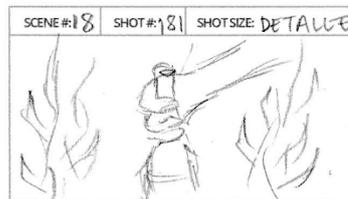
Itzuri suelta un grito
ahogado debajo del agua
→ CORTE A NEGRO



Vista del lago
(insertos)



Siluetas de una mujer en
el suelo, pies se alejan



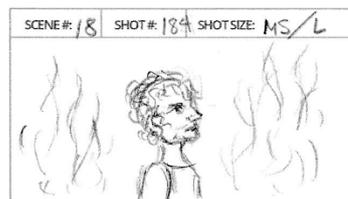
Botella en mano entre
la milpa



Boca reseca, maldiciendo



Atari caminando hacia
el lago



Atari se detiene
en seco



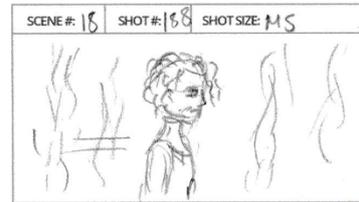
Vemos la figura de
Itzuri en el lago



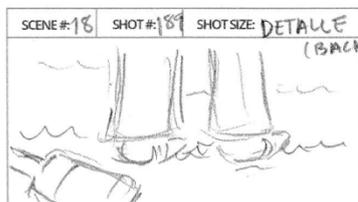
Atari observándola



Itzuri con marcas en el cuello



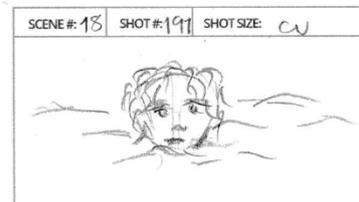
Atari camina hacia el lago



Atari deja caer su botella y sigue caminando



Atari caminando con lágrimas en los ojos



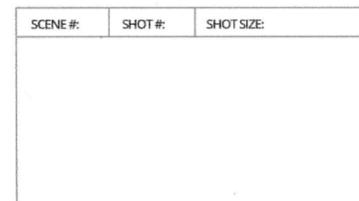
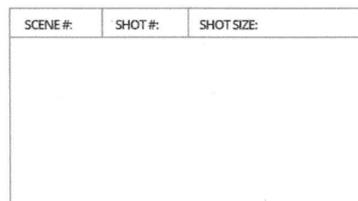
Seguimos a Atari hasta que se ahoga



Entre las olas del agua se desahora la MIRINGUA



La Miringua en el lago



PLAN DE RODAJE

| PLAN DE RODAJE - MIRINKUA | | | | | | | | | |
|---|--|-------|---------|---|--|---|------------------|---|---|
| PRIMER DÍA: 24 NOVIEMBRE 2023 | | | | | | | | | |
| UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan | | | | | | | | | |
| LLAMADO DE CREW: 6:30 AM EN MORELIA | | | | LLAMADO TALENTO EN TZINTZUNTZAN: 8:30 AM - ITZURI Y ATARI | | | | | |
| 12:30 PM - NIÑA | | | | | | | | | |
| HORA | ESCENA | PLANO | EXT/INT | TALENTO | ACCIÓN | SONIDO | LOCACIÓN | NOTAS | |
| 7:00 AM | SALIDA DE MORELIA | | | | | | | | |
| 8:00 AM | LLEGADA A TZINTZUNTZAN/BASE | | | | | | | | |
| 8:30 AM | COMPANY MOVE | | | | | | | | |
| UBICACIÓN: Carretera Quiroga - Tepaltepec | | | | | | | | | |
| 8:40 AM | SETEAR EQUIPO DE FOTO, ARTE Y CAMBIO DE VESTUARIO/MAQUILLAJE | | | | | | | | |
| 9:10 AM | 5 | 54 | INT | Itzuri | Itzuri está sentada en la cama bordando, tiene un flashback, escucha el silbido y sale de la troje | Sonido ambiental: Boom | TROJE/HABITACIÓN | *Planos 58 y 60 (insertos de Atari) se graban después. | |
| | | 55 | | | | | | *Llevar una tela extra para cubrir la luz que salga de la puerta | |
| | | 56 | | | | | | | |
| | | 57 | | | | | | | |
| | | 59 | | | | | | | |
| 9:40 AM | 7 | 89 | INT | Itzuri y Atari | Atari regaña a Itzuri por salir y le dice que tienen que casarse | Sonido directo diálogos: lavaliers y boom | TROJE | *Plano 93 (Inserto Itzuri en el lago se graba después) | |
| | | 90 | | | | | | | |
| | | 91 | | | | | | | |
| | | 92 | | | | | | | |
| | | 94 | | | | | | | |
| | | 95 | | | | | | | |
| | | 96 | | | | | | | |
| 97 | | | | | | | | | |
| 10:40 AM | CAMBIO DE ESCENOGRAFÍA | | | | | | | | |
| 11:00 AM | 10 | 114 | INT | Itzuri y Atari | Atari e Itzuri están cenando y discuten | Sonido directo diálogos: lavalier | TROJE/COMEDOR | | |
| | | 115 | | | | | | | |
| | | 116 | | | | | | | |
| | | 117 | | | | | | | |
| | | 118 | | | | | | | |
| | | 119 | | | | | | | |
| | | 120 | | | | | | | |
| | | 121 | | | | | | | |
| 122 | | | | | | | | | |
| 12:00 p. m. | 13 | 132 | INT | Itzuri y Atari | Itzuri despierta, toma sus cosas y huye de la troje | Sonido ambiental/foleys: boom | TROJE/HABITACIÓN | *Ir por la niña | |
| | | 133 | | | | | | | |
| | | 134 | | | | | | | |
| | | 135 | | | | | | | |
| | | 136 | | | | | | | |
| | | 137 | | | | | | | |
| | | 138 | | | | | | | |
| 139 | | | | | | | | | |
| 12:15 p.m. | 8 | 103 | INT | Itzuri y Atari | Atari maltratando a Itzuri | Boom | TROJE/HABITACIÓN | INSERTO (FLASHBACK) | |
| 12:30 p.m. | 5 | 58 | INT | Atari | Mirada de Atari inexpressivo | Sin sonido | | INSERTO (FLASHBACK) | |
| 12:45 p.m. | 3 | 31 | INT | Itzuri y señor | Itzuri tomando la mano de su papá | Sin sonido | | INSERTO (FLASHBACK) | |
| 1:00 p. m. | 12 | 129 | INT | Itzuri, Atari y la niña | Itzuri está soñando y se aparece la niña | Sonido ambiental: boom | TROJE/HABITACIÓN | *Agua corre del espejo y alguien detrás del espejo para que lo tome con sus manos | |
| | | 130 | | | | | | | |
| | | 131 | | | | | | | |
| 1:30 p.m. | COMPANY MOVE | | | | | | | | |
| UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan | | | | | | | | | |
| 2:00 p. m. | COMIDA/BREAK/RESPALDO | | | | | | | | |
| 3:30 p. m. | SETEAR EQUIPO FOTO/VESTUARIO Y MAQUILLAJE | | | | | | | | |
| 4:30 p. m. | 14 | 140 | EXT | Itzuri | Itzuri huyendo | Sonido ambiental: boom | SENDERO | *Tomar en cuenta el LUT para la corrección de color en post | |
| | | 142 | | | | | | | |
| 5:10 p.m. | 15 | 143 | EXT | Itzuri, niña y Atari | Itzuri se esconde de Atari, se encuentra a la niña y Atari ahorca a Itzuri | Sonido ambiental: boom | CAMPO MILPA | *MAQUILLAJE: Quitar las marcas de manos a la niña y ponerles a Itzuri | |
| | | 144 | | | | | | | |
| | | 145 | | | | | | | |
| | | 146 | | | | | | | |
| | | 147 | | | | | | | |
| | | 148 | | | | | | | |
| | | 149 | | | | | | | |
| | | 150 | | | | | | | |
| | | 151 | | | | | | | |
| | | 152 | | | | | | | |
| | | 153 | | | | | | | |
| | | 154 | | | | | | | |
| | | 155 | | | | | | | |
| | | 156 | | | | | | | |
| | | 157 | | | | | | | |
| | | 158 | | | | | | | |
| | | 159 | | | | | | | |
| | | 160 | | | | | | | |
| | | 161 | | | | | | | |
| | | 162 | | | | | | | |
| 163 | | | | | | | | | |
| 164 | | | | | | | | | |
| 165 | | | | | | | | | |
| 166 | | | | | | | | | |
| 167 | | | | | | | | | |
| 168 | | | | | | | | | |
| 6:20 PM | 11 | 123 | EXT | Atari | Atari cortando madera, fogata? | Sonido ambiental: boom | CAMPO | *Grabar de planos generales a planos cerrados | |
| | | 124 | | | | | | | *Se cambió por corta milpa con un machete |
| | | 125 | | | | | | | *Regresar a la niña a su casa |
| | | 126 | | | | | | | |
| | | 127 | | | | | | | |
| 128 | | | | | | | | | |
| 7:00 PM | FIN PRIMER DÍA / CENA / RESPALDO | | | | | | | | |
| 9:00 PM | HORA DE DORMIR | | | | | | | | |

| PLAN DE RODAJE - MIRINKUA | | | | | | | | |
|---|--------|--------------------------------------|---------|--------------------------|--|-----------------------------------|------------------|--|
| SEGUNDO DÍA: 25 NOVEMBRE 2023 | | | | | | | | |
| UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan | | | | | | | | |
| LLAMADO DE CREW: 4:00 AM | | LLAMADO TALENTO: 4:00 AM - MIRINGUA. | | 4:30 AM - ATARI E ITZURI | | | | |
| | | 8:00 AM - TINSKANI | | 11:30 AM - NIÑA | | | | |
| HORA | ESCENA | PLANO | EXT/INT | TALENTO | ACCIÓN | SONIDO | LOCACIÓN | NOTAS |
| 4:00 AM | | | | | MAQUILLAJE Y VESTUARIO | | | |
| 5:00 AM | | | | | COMPANY MOVE / SETEO DE FOTO | | | |
| UBICACIÓN: Carretera Quiroga - Tepaltepec | | | | | | | | |
| 6:10 AM | 18 | 178 | EXT | Atari, Itzuri y Miringua | Atari está ebrio, acaba de abusar de una chica, después se encuentra con la figura de Itzuri en medio del lago, camina hacia ella hipnotizado, se ahoga y de pronto Itzuri se transforma en la Miringua. | Sonido ambiental y diálogos: BOOM | LAGO | *Caracterizar a Camila de la Miringua y a Abri para hacer el cambio de personaje rápido. |
| | | 179 | | | | | | *Tener a una chica para que esté tirada en el suelo |
| | | 180 | | | | | | *Alistar MESA o PADEL dentro del agua para que se suba Camila |
| | | 181 | | | | | | *Crew: Foto y Sonido con TRAJE DE BAÑO |
| | | 182 | | | | | | *Montar la jaula a la cámara |
| | | 183 | | | | | | *Ir a traer a Citlali (Tinskani de Morelia) |
| | | 184 | | | | | | |
| | | 185 | | | | | | |
| | | 185.1 | | | | | | |
| | | 186 | | | | | | |
| | | 187 | | | | | | |
| | | 188 | | | | | | |
| | | 189 | | | | | | |
| | | 189.1 | | | | | | |
| | | 190 | | | | | | |
| 191 | | | | | | | | |
| 192 | | | | | | | | |
| 193 | | | | | | | | |
| 194 | | | | | | | | |
| 194.1 | | | | | | | | |
| 7:10 AM | | | | | COMPANY MOVE | | | |
| 8:00 AM | | | | | CAMBIO DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE/EQUIPO ACUÁTICO/SETEO EQUIPO DE FOTO | | | |
| UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan | | | | | | | | |
| 8:30 AM | 1 | 1 | EXT | Itzuri y Tinskani | Itzuri está en una canoa dentro del lago y Tinskani la interrumpe | Sonido ambiental y diálogos: BOOM | LAGO | *Crew foto y sonido: Va en el padel |
| | | 2 | | | | | | |
| | | 3 | | | | | | |
| | | 4 | | | | | | |
| | | 5 | | | | | | |
| | | 6 | | | | | | |
| | | 7 | | | | | | |
| | | 8 | | | | | | |
| | | 9 | | | | | | |
| | | 10 | | | | | | |
| | | 11 | | | | | | |
| | | 12 | | | | | | |
| 9:30 AM | | | | | CAMBIO DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE | | | |
| 9:50 AM | 9 | 109 | INT | Itzuri y Tinskani | Itzuri se prueba su vestido de novia y conversa con su mamá | Diálogos: BOOM | TROJE/HABITACIÓN | *Cubrir rendijas de luz con telas por fuera |
| | | 110 | | | | | | |
| | | 111 | | | | | | |
| | | 112 | | | | | | |
| 113 | | | | | | | | |
| 10:30 AM | 7 | 93 | EXT | Itzuri | Itzuri forcejeando en el agua | Boom | LAGO | *INSERTO DE LA ESCENA 7 (FLASHBACK) |
| 10:50 AM | | | | | ALMUERZO/REGRESAR A CITLALI Y A CAMILA A MORELIA | | | |
| 11:30 AM | | | | | VESTUARIO Y MAQUILLAJE/SETEO DE FOTO | | | |
| 12:00 PM | 4 | 40 | EXT | Itzuri, niña y Atari | Atari se roba a Itzuri | Sonido ambiental: Boom | SENDERO | *Recoger a la niña antes |
| | | 41 | | | | | | |
| | | 42 | | | | | | |
| | | 43 | | | | | | |
| | | 44 | | | | | | |
| | | 45 | | | | | | |
| | | 46 | | | | | | |
| | | 47 | | | | | | |
| | | 48 | | | | | | |
| | | 49 | | | | | | |
| | | 50 | | | | | | |
| | | 51 | | | | | | |
| | | 52 | | | | | | |
| 53 | | | | | | | | |
| | | | | | | Diálogos: Lavaliers | | |
| 1:30 p. m. | | | | | BREAK/RESPALDO | | | |
| 4:20 p. m. | | | | | COMPANY MOVE | | | |
| UBICACIÓN: Carretera Quiroga - Tepaltepec | | | | | | | | |
| 4:30 p. m. | | | | | SETEO FOTO/VESTUARIO Y MAQUILLAJE | | | |
| 5:10 p. m. | 6 | 62 | EXT | Itzuri, niña y Atari | Itzuri sale de la troje, ve a la niña, la persigue hasta el lago y Atari la descubre y la regaña | Sonido ambiental y diálogos: Boom | CAMPO/LAGO | |
| | | 63 | | | | | | |
| | | 64 | | | | | | |
| | | 65 | | | | | | |
| | | 66 | | | | | | |
| | | 67 | | | | | | |
| | | 68 | | | | | | |
| | | 69 | | | | | | |
| | | 70 | | | | | | |
| | | 71 | | | | | | |
| | | 72 | | | | | | |
| | | 73 | | | | | | |
| | | 74 | | | | | | |
| | | 75 | | | | | | |
| | | 76 | | | | | | |
| | | 77 | | | | | | |
| | | 78 | | | | | | |
| | | 79 | | | | | | |
| 80 | | | | | | | | |
| 81 | | | | | | | | |
| 82 | | | | | | | | |
| 83 | | | | | | | | |
| 84 | | | | | | | | |
| 85 | | | | | | | | |
| 86 | | | | | | | | |
| 87 | | | | | | | | |
| 88 | | | | | | | | |
| | | | | | | Lavaliers para Itzuri y Atari | | |
| 6:30 PM | | | | | FIN SEGUNDO DÍA / COMPANY MOVE | | | |
| 7:30 p. m. | | | | | CENA | | | |
| 9:00 p. m. | | | | | HORA DE DORMIR | | | |

| PLAN DE RODAJE - MIRINKUA | | | | | | | | |
|---|--------|-------|----------------------------------|-----------------|---|------------------------|----------|----------------------------|
| TERCER DÍA: 26 NOVIMEMBRE 2023 | | | | | | | | |
| UBICACION: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan | | | | | | | | |
| LLAMADO DE CREW: 5:00 AM | | | LLAMADO TALENTO: 5:00 AM - ATARI | | | | | |
| | | | 9:00 AM - KÚKUTI E ITZURI | | | | | |
| HORA | ESCENA | PLANO | EXT/INT | TALENTO | ACCIÓN | SONIDO | LOCACIÓN | NOTAS |
| 5:00 a. m. SETEO DE FOTO/MAQUILLAJE VESTUARIO/EQUIPO ACUÁTICO | | | | | | | | |
| 6:20 a. m. | 16 | 169 | EXT | Atari | Atari arroja el cadáver de Itzuri al lago | Lavalier para Atari? | LAGO | *Tener listo dummy cadáver |
| | | 170 | | | | | | |
| | | 171 | | | | | | |
| | | 172 | | | | | | |
| | | 173 | | | | | | |
| | | 174 | | | | | | |
| 175 | | | | | | | | |
| 7:10 a. m. BREAK/DESAYUNO | | | | | | | | |
| 9:00 a. m. MAQUILLAJE Y VESTUARIO / SETEO DE FOTO | | | | | | | | |
| 9:30 a. m. | 2 | 13 | EXT | Itzuri y Kúkuti | Itzuri va caminando con el pan y se encuentra con Kúkuti | Sonido ambiental: Boom | SENDERO | |
| | | 14 | | | | | | |
| | | 15 | | | | | | |
| | | 16 | | | | | | |
| | | 17 | | | | | | |
| | | 18 | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | | |
| 10:30 a. m. COMPANY MOVE | | | | | | | | |
| 10:50 a. m. | 3 | 22 | EXT | Itzuri y Kúkuti | Itzuri y Kúkuti hablan sobre sus ganas de salir del pueblo y la situación con Atari | Boom y lavaliers | CERRO | |
| | | 23 | | | | | | |
| | | 24 | | | | | | |
| | | 25 | | | | | | |
| | | 26 | | | | | | |
| | | 27 | | | | | | |
| | | 28 | | | | | | |
| | | 29 | | | | | | |
| | | 30 | | | | | | |
| | | 31 | | | | | | |
| | | 32 | | | | | | |
| | | 33 | | | | | | |
| 34 | | | | | | | | |
| 35 | | | | | | | | |
| 36 | | | | | | | | |
| 37 | | | | | | | | |
| 38 | | | | | | | | |
| 39 | | | | | | | | |
| 12:00 p. m. COMPANY MOVE | | | | | | | | |
| 12:20 p. m. BREAK/RESPALDO/CHECK OUT | | | | | | | | |
| 5:00 p. m. COMPANY MOVE | | | | | | | | |
| 5:20 p. m. | 8 | 98 | EXT | Itzuri y Kúkuti | Itzuri y Kúkuti platican sobre su boda y su abuso doméstico, se despiden | Boom y lavaliers | CERRO | |
| | | 99 | | | | | | |
| | | 100 | | | | | | |
| | | 101 | | | | | | |
| | | 102 | | | | | | |
| | | 103 | | | | | | |
| | | 104 | | | | | | |
| | | 105 | | | | | | |
| | | 106 | | | | | | |
| 107 | | | | | | | | |
| 108 | | | | | | | | |
| 6:20 p. m. FIN DEL RODAJE / REGRESO A MORELIA | | | | | | | | |

BREAKDOWN

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
 Escena: 1
 No. Página: 1
 Día/Noche: Día
 Duración: 31 "

| | | | |
|---|-----|------|-----|
| 1 | EXT | LAGO | DÍA |
|---|-----|------|-----|

Itzuri está sentada en su canoa dentro del lago cantando una pirekua. Se escuchan los sonidos del viento y el cantar de los pájaros a su alrededor. Ella está terminando de bordar la figura de un colorido colibrí sobre una servilleta de tela.

| | | |
|---|--|--|
| TALENTO | ARTE / DECO | PROPS |
| Itzuri Tinskani | Canoa | Servilleta de tela con bordado de colibrí Hilo y aguja Remos |
| EXTRAS / BITS | | |
| | | |
| VESTUARIO | MAQUILLAJE / PEINADOS | VEHÍCULOS / ANIMALES |
| Indumentaria tradicional femenina completa (x2) | Maquillaje natural Cabello trenzado | Lancha (equipo de producción) |
| SONIDO / MÚSICA | EFFECTOS ESPECIALES | EQUIPO ESPECIAL |
| Viento, agua, cantar de los pájaros Itzuri canta una pirekua | | Ronin |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*Lancha aparte para cámara.

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 2
No. Página: 1
Día/Noche: Día
Duración: 32"

| | | | |
|----------|------------|----------------|------------|
| 2 | EXT | SENDERO | DÍA |
|----------|------------|----------------|------------|

Itzuri está caminando tranquilamente por un camino lleno de árboles y se encuentra con Kúkuti

| |
|----------------------|
| TALENTO |
| Itzuri Kúkuti |
| EXTRAS / BITS |
| |

| |
|--------------------|
| ARTE / DECO |
| Sendero Árboles |

| |
|----------------|
| PROPS |
| Canasta Pan |

| |
|--|
| VESTUARIO |
| Indumentaria tradicional femenina completa (x2) |

| |
|--|
| MAQUILLAJE / PEINADO |
| Maquillaje natural Cabello trenzado |

| |
|-----------------------------|
| VEHÍCULOS / ANIMALES |
| |

| |
|------------------------|
| SONIDO / MÚSICA |
| Silbido de un colibrí |

| |
|----------------------------|
| EFFECTOS ESPECIALES |
| |

| |
|------------------------|
| EQUIPO ESPECIAL |
| |

| |
|----------------------------|
| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
| |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 3
No. Página: 2 a 3
Día/Noche: Día
Duración: 1' 54"

3 **EXT** **CERRO** **DÍA**

Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre el pasto con una vista hacia las inmensas montañas, hay algunos árboles alrededor y ambas comen una pieza de pan.

| TALENTO |
|------------------|
| Itzuri Kúkuti |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|---------------------|
| Montañas Árboles |

| PROPS |
|-------------|
| Pan Flor |

| VESTUARIO |
|--|
| Indumentaria tradicional femenina completa (x2) |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|--|
| Maquillaje natural Cabello trenzado |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|------------------------------|
| Sonidos del bosque Viento |

| EFFECTOS ESPECIALES |
|---------------------|
| |

| EQUIPO ESPECIAL |
|-----------------|
| |

| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
|--|
| *Inserto de Itzuri tomando la mano inmóvil de su padre |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
 Escena: 4
 No. Página: 4
 Día/Noche: Día
 Duración: 1' 02"

4 EXT SENDERO DÍA

Itzuri va caminando sola por el camino de vuelta a su casa. Se encuentra con la aparición de la niña, pero desaparece cuando llega Atari y se la roba.

| |
|-------------------------|
| TALENTO |
| Itzuri Niña Atari |
| EXTRAS / BITS |
| |

| |
|--------------------|
| ARTE / DECO |
| Árboles Sendero |

| |
|--|
| PROPS |
| Canasta llena de pan Trozos de madera |

| |
|---|
| VESTUARIO |
| Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo Niña: Camisón blanco mojado Atari: Indumentaria tradicional masculina completa |

| |
|--|
| MAQUILLAJE / PEINADOS |
| Itzuri: Natural, cabello trenzado Niña: Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto y mojado Atari: Natural, sombrero |

| |
|-----------------------------|
| VEHÍCULOS / ANIMALES |
| |

| |
|------------------------|
| SONIDO / MÚSICA |
| Viento |

| |
|----------------------------|
| EFFECTOS ESPECIALES |
| |

| |
|------------------------|
| EQUIPO ESPECIAL |
| |

| |
|----------------------------|
| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
| |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 5
No. Página: 5
Día/Noche: Noche
Duración: 21"

| | | | |
|----------|------------|-------------------------|--------------|
| 5 | INT | TROJE/HABITACIÓN | NOCHE |
|----------|------------|-------------------------|--------------|

Itzuri está sentada al borde de la cama, bordando la figura de un colibrí dentro de una jaula sobre su servilleta de tela. Escucha un silbido y sale de la troje.

| |
|----------------------|
| TALENTO |
| Itzuri |
| EXTRAS / BITS |
| |

| |
|---|
| ARTE / DECO |
| Cama Cuadros Decoraciones tradicionales purépechas Cobija Almohadas Ventana Puerta Velas |

| |
|--|
| PROPS |
| Servilleta de tela bordada Hilo y aguja Rebozo |

| |
|---|
| VESTUARIO |
| Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo |

| |
|------------------------------|
| MAQUILLAJE / PEINADOS |
| Natural, cabello suelto |

| |
|-----------------------------|
| VEHÍCULOS / ANIMALES |
| |

| |
|---|
| SONIDO / MÚSICA |
| Respiración agitada, gemidos masculinos Silbido de colibrí |

| |
|---------------------------|
| EFECTOS ESPECIALES |
| |

| |
|--|
| EQUIPO ESPECIAL |
| Iluminación fría para la ventana Iluminación cálida para interior (velas) |

| |
|-------------------------------|
| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
| *Insertos del rostro de Atari |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
 Escena: 6
 No. Página: 5 a 6
 Día/Noche: Noche
 Duración: 1' 06"

| | | | |
|---|-----|------------|-------|
| 6 | EXT | CAMPO/LAGO | Noche |
|---|-----|------------|-------|

Itzuri sale y observa a la niña de camisón blanco, con la ropa y el cabello húmedo, descalza de pie a unos cuantos metros de ella, mirándola fijamente. La persigue pero Atari la sorprende y la regaña.

| TALENTO |
|-------------------------|
| Itzuri Niña Atari |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|--------------------|
| Pasto Lago/Agua |

| PROPS |
|-------|
| |

| VESTUARIO |
|--|
| Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo Niña: Camisón blanco mojado Atari: Indumentaria tradicional masculina completa con poncho |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|--|
| Itzuri: Natural, cabello suelto Niña: Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto y mojado Atari: Natural, sombrero |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|-------------------|
| Música de tensión |

| EFECTOS ESPECIALES |
|--------------------|
| |

| EQUIPO ESPECIAL |
|--|
| Iluminación fría Ronin Fuente de luz Esxtensiones |

| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
|--|
| Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas. |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 7
No. Página: 6 a 7
Día/Noche: Noche
Duración: 41"

7 INT TROJE NOCHE

Ambos entran a la troje y él cierra la puerta de golpe. Itzuri sigue muy agitada y Atari intenta tranquilizarse. Le dice que tienen que casarse.

| TALENTO |
|-----------------|
| Atari Itzuri |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|---|
| Mesa Sillas Cuadros Decoración tradicional purépecha Puerta Velas |

| PROPS |
|-------|
| |

| VESTUARIO |
|--|
| Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo |
| Atari: Indumentaria tradicional masculina completa con poncho |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|--|
| Itzuri: Natural, cabello suelto |
| Atari: Natural, sombrero |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|-----------------|
| |

| EFFECTOS ESPECIALES |
|---------------------|
| |

| EQUIPO ESPECIAL |
|--------------------|
| Iluminación cálida |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*Inserto de Itzuri forcejeando en el lago por no ahogarse.

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 8
No. Página: 7 a 8
Día/Noche: Atardecer
Duración: 1' 12"

8 EXT CERRO ATARDECER

Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre un tronco, el sol se está escondiendo entre las montañas enfrente de ellas.

| | | |
|---|--|---------------------------|
| TALENTO Itzuri Kúkuti | ARTE / DECO Montañas Árboles Tronco | PROPS Morral |
| EXTRAS / BITS | | |
| VESTUARIO Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo(x2) | MAQUILLAJE / PEINADOS Maquillaje natural Cabello trenzado | VEHÍCULOS / ANIMAL |
| SONIDO / MÚSICA Sonidos del bosque Viento | EFFECTOS ESPECIALES | EQUIPO ESPECIAL |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*Inserto de Atari gritándole a Itzuri de manera violenta

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
 Escena: 9
 No. Página: 8 a 9
 Día/Noche: Día
 Duración: 1' 02"

| | | | |
|----------|------------|-------------------------|------------|
| 9 | INT | TROJE/HABITACIÓN | DÍA |
|----------|------------|-------------------------|------------|

Itzuri está mirándose frente a un espejo. Se prueba su vestido tradicional de novia, llega Tinskani y hablan.

| TALENTO |
|------------------------|
| Itzuri Tinskani |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|--|
| Espejo Decoración tradicional purépecha Cuadros |

| PROPS |
|------------------|
| Collar de plumas |

| VESTUARIO |
|---|
| Itzuri: Vestido tradicional de novia completo, collar de plumas Tinskani: Indumentaria tradicional femenina completa |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|--|
| Itzuri: Natural, cabello suelto Tinskani: Natural, cabello trenzado |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|-----------------|
| |

| EFECTOS ESPECIALES |
|--------------------|
| |

| EQUIPO ESPECIAL |
|-----------------|
| |

| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
|---------------------|
| |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 10
No. Página: 9 a 10
Día/Noche: Noche
Duración: 49"

10 INT TROJE/COMEDOR Noche

Itzuri y Atari están terminando de cenar. Tiene una fuerte discusión.

| TALENTO |
|-----------------|
| Itzuri Atari |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|---|
| Mesa Sillas Mantel Jarrón con flores frescas Botella de tequila Decoración tradicional purépecha Cuadros Velas |

| PROPS |
|--|
| Platos Cubiertos Comida (?) Caballitos para tequila Collar de plumas |

| VESTUARIO |
|---|
| Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa |
| Atari: Indumentaria tradicional masculina completa |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|--|
| Itzuri: Natural, cabello trenzado |
| Atari: Natural |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|-----------------|
| |

| EFFECTOS ESPECIALES |
|---------------------|
| |

| EQUIPO ESPECIAL |
|----------------------------|
| Iluminación cálida (velas) |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

Que el collar sea de un material NO muy resistente para que se rompa con facilidad.

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: _____ 11
No. Página: _____ 10
Día/Noche: _____ Noche
Duración: _____ 19"

| | | | |
|----|-----|-------|-------|
| 11 | EXT | CAMPO | Noche |
|----|-----|-------|-------|

Atari está cortando pedazos de madera con un hacha sobre una base de árbol violentamente.

| |
|----------------------|
| TALENTO |
| Atari |
| EXTRAS / BITS |
| |

| |
|--------------------------------------|
| ARTE / DECO |
| Exterior naturaleza Base de árbol |

| |
|---------------------------|
| PROPS |
| Hacha Trozos de madera |

| |
|---|
| VESTUARIO |
| Indumentaria tradicional masculina completa |

| |
|------------------------------|
| MAQUILLAJE / PEINADOS |
| Natural, cabello desaliñado |

| |
|-----------------------------|
| VEHÍCULOS / ANIMALES |
| |

| |
|--|
| SONIDO / MÚSICA |
| Música de tensión Respiración agitada |

| |
|----------------------------|
| EFFECTOS ESPECIALES |
| |

| |
|--|
| EQUIPO ESPECIAL |
| Iluminación fría Fuente de luz Extensiones |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

| |
|--|
| |
|--|

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 12
No. Página: 10
Día/Noche: Madrugada
Duración: 12"

12 INT TROJE/HABITACIÓN MADRUGADA (SUEÑO)

Atari está profundamente dormido en la cama. Itzuri está recostada a su lado con los ojos abiertos, observándose a sí misma desde el espejo que está recargado en la pared en frente de ella. Se le aparece la niña.

| TALENTO |
|-----------------|
| Itzuri Atari |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|--|
| Cama Almohadas Cobija Espejo Decoración purépecha Cuadros |

| PROPS |
|-------|
| |

| VESTUARIO |
|--|
| Itzuri: Camisón blanco Atari: Ropa interior |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|-------------------------|
| Natural, cabello suelto |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|-------------------|
| Música de tensión |

| EFFECTOS ESPECIALES |
|---------------------------|
| Agua corriendo del espejo |

| EQUIPO ESPECIAL |
|------------------|
| Iluminación fría |

| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
|---------------------|
| |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 13
No. Página: 10 a 11
Día/Noche: Madrugada
Duración: 20"

13 INT TROJE/HABITACIÓN MADRUGADA

Itzuri se despierta de golpe. Escucha el silbido y huye de la troje abandonando a Atari

TALENTO

Itzuri
Atari

EXTRAS / BITS

ARTE / DECO

Cama
Almohadas
Cobija
Decoración purépecha
Cuadros

PROPS

Morral

VESTUARIO

Itzuri: Camisón blanco, rebozo, huaraches
Atari: Ropa interior

MAQUILLAJE / PEINADOS

Natural, cabello suelto

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA

Silbido de colibrí

EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL

Iluminación fría

NOTAS DE PRODUCCIÓN

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 14
No. Página: 13
Día/Noche: Madrugada
Duración: 27"

14 EXT SENDERO MADRUGADA

Itzuri está caminando a paso rápido con la respiración agitada y mirando hacia todos lados siguiendo el sonido del silbido. De pronto escucha a Atari llamarla.

| TALENTO |
|---------------|
| Itzuri |
| |
| |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|--------------------|
| Árboles Sendero |
| |
| |

| PROPS |
|--------|
| Morral |
| |
| |

| VESTUARIO |
|---|
| Itzuri: Camisón blanco, rebozo, huaraches |
| |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|-------------------------|
| Natural, cabello suelto |
| |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|--|
| Sonidos nocturnos Silbido de colibrí Gritos de Atari |

| EFFECTOS ESPECIALES |
|---------------------|
| |

| EQUIPO ESPECIAL |
|---|
| Iluminación fría Fuente de luz Extensiones Ronin |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas.

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 15
No. Página: 11 a 12
Día/Noche: Madrugada
Duración: 1' 01"

| | | | |
|----|-----|----------------|-----------|
| 15 | EXT | CAMPO DE MILPA | MADRUGADA |
|----|-----|----------------|-----------|

Itzuri se esconde entre la milpa, se encuentra con la niña pero Atari la ahorca.

| TALENTO |
|-------------------------|
| Itzuri Niña Atari |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|-------------|
| Milpa |

| PROPS |
|--------|
| Morral |

| VESTUARIO |
|---|
| Itzuri: Camisón blanco, rebozo, huaraches |
| Atari: Camisa base blanca, pantalón de manta y huaraches |
| Niña: Camisón blanco mojado |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|--|
| Itzuri: Natural, cabello suelto, sudada |
| Niña: Natural, cabello suelto mojado, marcas en el cuello |
| Atari: Ropa sucia, cabello desaliñado |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
| |

| SONIDO / MÚSICA |
|---------------------------|
| Gritos de Atari |
| Música de tensión |
| Sonidos nocturnos |
| Perros ladrando |
| Gritos ahogados de Itzuri |

| EFECTOS ESPECIALES |
|---|
| Las marcas en el cuello pasan de la niña a Itzuri |

| EQUIPO ESPECIAL |
|------------------|
| Iluminación fría |
| Fuente de luz |
| Extensiones |
| Ronin |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas.
Checar el acomodo de luces para adentro de la milpa (cenital?)

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
Escena: 16
No. Página: 12
Día/Noche: Madrugada
Duración: 18"

16 **EXT** **LAGO** **MADRUGADA**

Atari rema desesperadamente sobre una canoa, con el cuerpo de Itzuri y la arroja al lago.

| TALENTO |
|---------------|
| Atari |
| EXTRAS / BITS |
| |

| ARTE / DECO |
|----------------|
| Canoa Remos |

| PROPS |
|--|
| Cadáver falso envuelto en una manta amarrado con piedras |

| VESTUARIO |
|---|
| Camisa base blanca, pantalón de manta y huaraches |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|---|
| Natural, cabello desaliñado, ropa sucia |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|-------------------------------|
| Lancha (equipo de producción) |

| SONIDO / MÚSICA |
|--|
| Sonidos del agua Respiración agitada de Atari Música melancólica/tensión |

| EFECTOS ESPECIALES |
|--------------------|
| |

| EQUIPO ESPECIAL |
|---|
| Salvavidas Fuente de luz Extensiones Iluminación fría Ronin |

| NOTAS DE PRODUCCIÓN |
|---|
| Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas. *Lancha aparte para cámara e iluminación *Checar el acomodo de luces lejos de la canoa y la conexión |

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____
 Escena: 18
 No. Página: 13
 Día/Noche: Día
 Duración: 38"

18 EXT CAMPO/LAGO AMANECER

Aparece Atari saliendo desde la milpa, está muy ebrio. Ve la figura de Itzuri en el lago, camina hacia ella hasta hundirse y cuando vuelve la cámara a la superficie vemos a la MIRINGUA

| TALENTO |
|-----------------------------|
| Atari Itzuri Miringua |
| EXTRAS / BITS |
| Mujer |

| ARTE / DECO |
|--------------------------|
| Milpa Lago Neblina |

| PROPS |
|--------------------------|
| Botella de cerveza vacía |

| VESTUARIO |
|---|
| Atari: Camiseta, pantalón de mezclilla sucio desgastado |
| Itzuri: Camisón blanco |
| Miringua: Máscara de huesos, rebozo, vestido largo con caída |

| MAQUILLAJE / PEINADOS |
|---|
| Atari: barba, cabello desaliñado |
| Itzuri: Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto mojado |
| Miringua: Máscara, cabello trenzado |

| VEHÍCULOS / ANIMALES |
|----------------------|
|----------------------|

| SONIDO / MÚSICA |
|---|
| Música de tensión/onírica Silbido de colibrí |

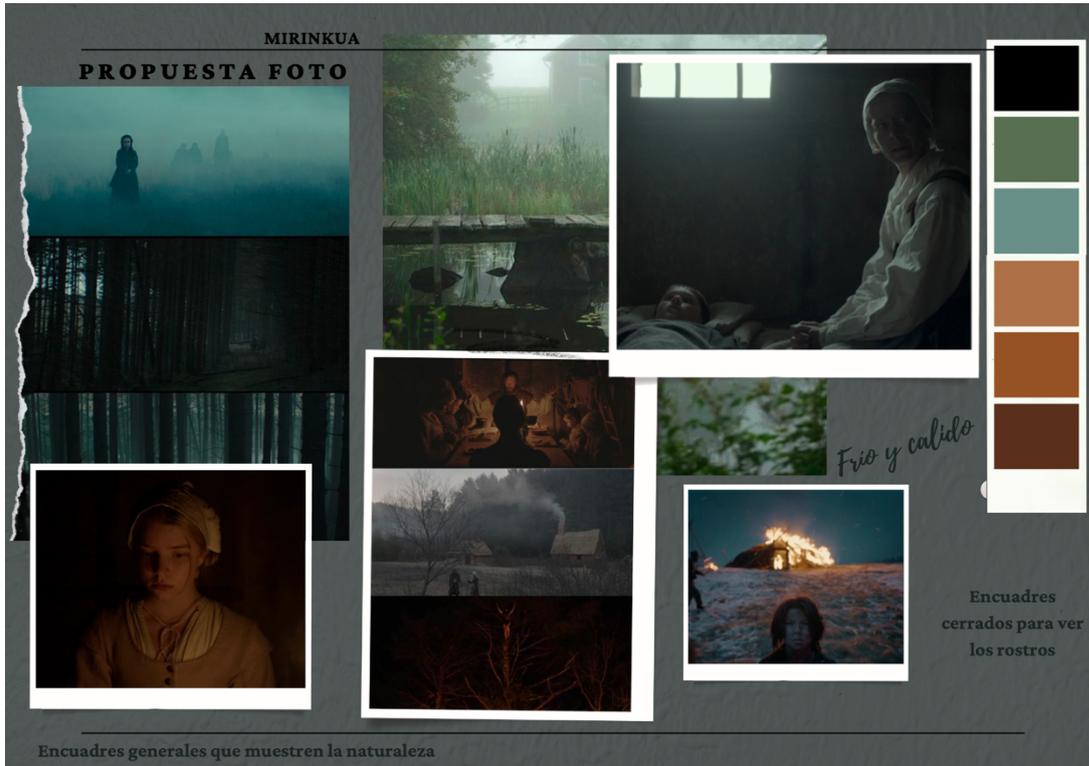
| EFFECTOS ESPECIALES |
|---|
| *La figura de Itzuri y la Miringua están sostenidas sobre el lago |
| *Neblina |

| EQUIPO ESPECIAL |
|-------------------|
| Jaula para cámara |
| Máquina de humo |
| Fuente de luz |
| Extensiones |
| Mesa |
| Iluminación fría |

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*Poner una mesa debajo del agua para sostener a las actrices. (Jugar con la perspectiva de la cámara para simular que están muy al fondo en el lago)

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA



PROPUESTA DE ARTE (MOODBOARD)



PROPUESTA DE VESTUARIO

Itzuri





Itzuri y Kúkuti

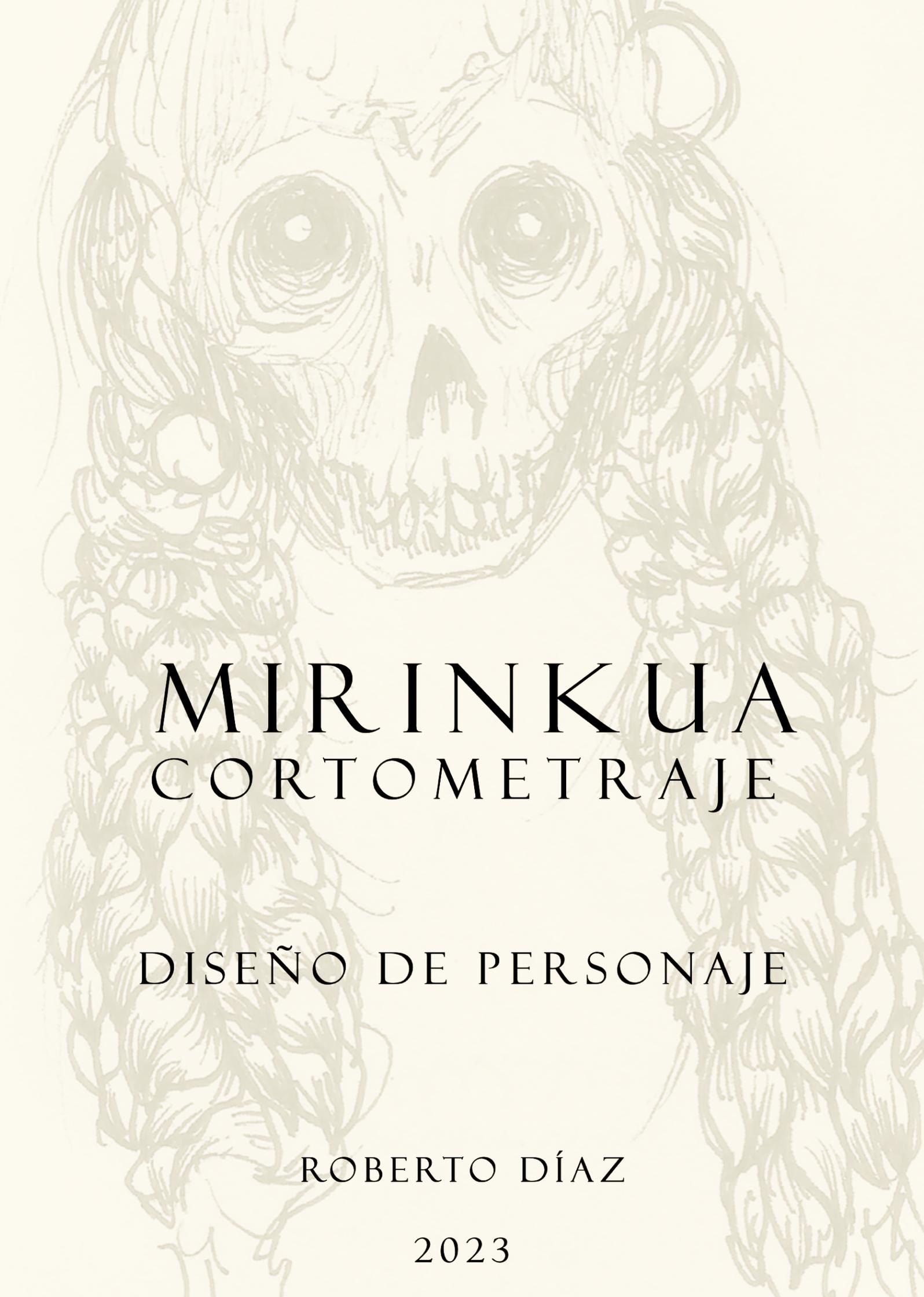


Atari



Tinskani





MIRINKUA
CORTOMETRAJE

DISEÑO DE PERSONAJE

ROBERTO DÍAZ

2023

MIRINKUA:

UNA ENTIDAD PREHISPÁNICA ATERRADORA.
MÓRBIDA Y BESTIAL, MUY GORDA Y CON
TRENZAS PÚTRIDAS. UNA AMALGAMA DE LA
LLORONA, LA MUERTE Y LA SIKUÁMECHA
(BRUJA) ANCIANA DE LA CULTURA PURÉPECHA.

PROCESO DE BOCETAJE







MORFOLOGÍA



CABEZA





PRUEBAS DE VESTUARIO Y APARIENCIA









PROPUESTA

PROPUESTA DE MAQUILLAJE

El maquillaje ayuda a contextualizar en el tiempo y psicológicamente a los personajes de una producción audiovisual. Por otro lado, constituyen en sí mismos un arte y una técnica. La piel se constituye así como superficie simbólica que nos permite expresar emociones y estatus de los personajes. El maquillaje contribuye también a la construcción de la identidad.

La máscara es un objeto empleado tradicionalmente con el fin de asumir otra identidad, hacerse pasar por otro ser humano, animal o ser mítico. La máscara puede provocar todo tipo de estados emocionales en el espectador: miedo, ternura, fuerza, risa, tristeza, repulsa, identificación, odio, empatía o antipatía. La máscara establece un vínculo entre la vida y la muerte, rostro congelado en una expresión, rostro hierático, sin embargo dotado de vida por el portador. La máscara tiene un componente de posesión, por eso está tan vinculado al teatro y a los rituales. El portador de la máscara es poseído por otra identidad. El individuo incorpora la identidad representada en la máscara y adquiere las cualidades de esa identidad. El espectador proyecta en la máscara y en el portador que le da vida sus sentimientos hacia lo representado.

La Miringua



La Miringua (Encarnación Humana)



PROPUESTA DE PALETAS DE COLOR





CASTING



Abril Ponce
Itzuri



Carlos Contreras
Atari



Naima Escobedo
Kúkuti

Citlali Ocegueda
Tinskani





Evelyn Hipólito
Niña Miringua

Camila Camacho
La Miringua



FILMOGRAFÍA DIRECTORAS

Regina D. Murguía



- Cerebro Viviente (2020, cortometraje)
- Perspective (2020, cortometraje)
- Swamp Spawn (2021, cortometraje)
- DayDreamin' (2021, videoclip)
- Vida (2021, cine-ensayo)
- Vertientes de vida (2021, documental)
- LOV or STH (2022, cortometraje)
- Funny Bisnez (2022, cortometraje)
- El Origen de las Princesas (2022, largometraje)
- SBAGLIATO (2022, Cortometraje publicitario)
- VIEJO LOBO DE MAR (2022, Cortometraje publicitario)
- ESTRELLA POLAR (2022, Cortometraje publicitario)
- Los 10 Imperdibles (2022, Documental)
- Vagos (2022, Documental)
- Infinito (2022, Cortometraje)
- Missing Sign (2022, Cortometraje)
- Noche de Muelas (2022, Cortometraje)
- Mörkö (2023, Cortometraje, Stopmotion)

Ximena Xolalpa



- Cerebro Viviente (2020, cortometraje)
- Ephemeral (2021, cineminuto)
- Fearless Beauty (2021, documental)
- Collateral Thoughts (2021, cine-ensayo)
- Óleo (2021, cortometraje)
- Funny Bisnez (2022, cortometraje)
- Sbagliato 43 (2022, anuncio publicitario)
- Viejo Lobo de Mar (2022, anuncio publicitario)
- Michoacán Oculto (2022, documental)
- Infinito (2022, Cortometraje)
- Noche de Muelas (2022, Cortometraje)
- ?Where is my mind¿ (2023, experimental)
- Caeruleus (2023, Documental)
- Cuenta Noche (2023, cortometraje)
- Dos o Tres Cosas que Sé de un Acuario (2024, cortometraje)
- La Calma del Caos (2024, cortometraje)

Regina Díaz Murguía nació en Morelia Michoacán el 25 de junio del 2001, es egresada de la Licenciatura en Arte y Producción Cinematográfica en la Universidad Vasco de Quiroga.

Ha trabajado en diversas producciones cinematográficas y audiovisuales en roles como Dirección para los cortometrajes “LOV or STH” (2022) y “MISSING SIGN” (2022), asimismo, participó como Asistente de Dirección para el largometraje “El Origen de las Princesas” (2022) y Asistente de Producción para el documental gastronómico “Los 10 Imperdibles” Fue Productora del medimetraje documental en desarrollo “VAGOS”.

Dentro de sus trabajos más recientes ha sido Asistente de Producción y Coordinación del Festival Internacional de Cortometrajes UVAQ. Formó parte del Consejo Universitario de la UVAQ, como presidente de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, al igual que presidente de la Sociedad de Alumnos de la Licenciatura en Arte y Producción Cinematográfica.

Ximena Xolalpa Villa nació en Morelia Michoacán el 28 de enero del 2002, es egresada con honores de la Licenciatura en Arte y Producción Cinematográfica en la Universidad Vasco de Quiroga.

Ha trabajado en diversas producciones cinematográficas y audiovisuales en roles como Diseño de Producción para los cortometrajes “*Funny Bisnez*” (2021), “Cruenta Noche” (2023) y “La Calma del Caos” (2024); asimismo, participó como Directora de Fotografía para el cortometraje “Infinito” (2022). Fue Productora del largometraje documental en desarrollo “Michoacán Oculto” (2023) y trabajó como Asistente de Producción para el “Segundo Informe de Gobierno” (2023) con el presidente municipal.

Dentro de sus trabajos más recientes como Directora están el Documental “*Caeruleus*” (2023) y el cortometraje experimental “*?Where is my Mind?*” (2023), los cuales fueron realizados durante su programa de intercambio en Canadá en la Universidad de Regina, han tenido sus primeras selecciones en festivales internacionales. Y ha trabajado como asistente dentro del equipo de Comercialización y Patrocinios para el Festival Internacional de Cine de Morelia.

PRESUPUESTO (RESUMEN)

| PRESUPUESTO REAL | |
|--|--------------------|
| RESUMEN | |
| RUBRO | TOTAL |
| DIRECCIÓN | |
| | \$0.00 |
| PRODUCCIÓN | |
| | \$0.00 |
| FOTOGRAFÍA | |
| RENTA DE EQUIPO + DISCOS DUROS | |
| | \$4,159.00 |
| SONIDO | |
| BATERÍAS AA, RENTA DE LAVALIERS | |
| | \$480.00 |
| DISEÑO DE PRODUCCIÓN | |
| CONCEPT ART, UTILERÍA, VESTUARIO Y MAQUILLAJE | |
| | \$4,525.50 |
| CATERING | |
| | \$4,520.00 |
| LOGÍSTICA Y TRANSPORTE | |
| GASOLINA | |
| | \$950.00 |
| CAST | |
| | \$4,200.00 |
| RENTA DE ESPACIO | |
| | \$0.00 |
| HOSPEDAJE | |
| SERVICIO DE LIMPIEZA + PRESENTES DE AGRADECIMIENTO | |
| | \$2,748.00 |
| LABORATORIOS | |
| MUSICALIZACIÓN | |
| | \$1,500.00 |
| REGISTRO INDAUTOR | |
| GUION | |
| | \$676.00 |
| FESTIVALES | |
| | \$1,791.28 |
| TOTAL: | \$25,549.78 |

PRESUPUESTO REAL: \$25,549 MXN.

| PRESUPUESTO REAL | | | | | | | |
|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------|----------|----------|------------|------------|
| RUBRO | | CANTIDAD | COSTO | DÍAS | SUBTOTAL | TOTAL | |
| DIRECCIÓN | | | | | | | |
| | Director | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | \$0.00 |
| PRODUCCIÓN | | | | | | | |
| | Productor | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | |
| | Producción Ejecutiva | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | \$0.00 |
| FOTOGRAFÍA | | | | | | | |
| | Director de fotografía | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | |
| | Asistente de director de fotografía | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | |
| | Gaffer | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | |
| | Iluminación | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | |
| | Claquetista/Continuidad | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | |
| | | Disco duro | 2 | \$900.00 | 1 | \$1,800.00 | |
| | | USB | 1 | \$139.00 | 1 | \$139.00 | |
| | | | | | | | \$1,939.00 |
| Renta de cámaras | | | | | | | |
| | | Sony A7iv | 1 | \$200.00 | 3 | \$600.00 | |
| | | Video assist Black magic | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Estabilizador Ronin SC II | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Triple | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Claqueta | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Lexar Tarjeta de Memoria Sdxc 128gb | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| | | | | | | | \$600.00 |
| Renta de luces | | | | | | | |
| | | Luces de foto con Soft box | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Focos | 12 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Paneles de luz LED dimeables | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Amaran P60C | 3 | \$80.00 | 3 | \$720.00 | |
| | | Rebotadores NEWER | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | | | | | | \$720.00 |
| Renta de lentes | | | | | | | |
| | | Lente Sony 50 mm G master f1.4 | 1 | \$100.00 | 3 | \$300.00 | |
| | | Lente Sony 16-35 mm f4 G power zoom | 1 | \$100.00 | 3 | \$300.00 | |
| | | Lente Sony 24-105 mm f4 G | 1 | \$100.00 | 3 | \$300.00 | |
| | | | | | | | \$900.00 |
| SONIDO | | | | | | | |
| | Director de sonido | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | | \$0.00 |
| Renta de sonido | | | | | | | |
| | | Tascam DR600 CINE 001 | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Microfono Boom | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Grabadora TASCAM DR40 | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Micrófono Lavalier Sony 01 | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Transmisor y receptor con clip | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Cable mini plug con rosca | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | DJI wireless | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | Lavalier Rode Lav 2 | 2 | \$46.67 | 3 | \$280.00 | |
| | | Pilas AA | 1 | \$200.00 | 1 | \$200.00 | |
| | | | | | | | \$480.00 |

| DISEÑO DE PRODUCCIÓN | | | | | | |
|---|--|---|------------|---|------------|------------|
| Diseño de Personaje Mirinkua | | 1 | \$1,500.00 | 1 | \$1,500.00 | |
| | | | | | | \$1,500.00 |
| Vestuario | | | | | | |
| Indumentaria tradicional femenina completa | | 3 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| Indumentaria tradicional masculina completa | | 1 | \$350.00 | 1 | \$350.00 | |
| Traje de boda tradicional boda femenino | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Camison blanco | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Huaraches | | 2 | \$150.00 | 1 | \$300.00 | |
| Tela Magaly (8m) | | 1 | \$200.00 | 1 | \$200.00 | |
| Manta Cruda (3m) | | 1 | \$120.00 | 1 | \$120.00 | |
| Manta Blanca (4m) | | 1 | \$80.00 | 1 | \$80.00 | |
| Botones (2-12) | | 1 | \$12.00 | 1 | \$12.00 | |
| Hilo coser | | 2 | \$10.00 | 1 | \$20.00 | |
| Hilo Nylon | | 1 | \$100.00 | 1 | \$100.00 | |
| Hilaza | | 1 | \$76.00 | 1 | \$76.00 | |
| Collar artesanal | | 1 | \$180.00 | 1 | \$180.00 | |
| Papel aluminio | | 1 | \$35.50 | 1 | \$35.50 | |
| Trenzas | | 2 | \$105.00 | 1 | \$210.00 | |
| Aerosol | | 1 | \$60.00 | 1 | \$60.00 | |
| Silicón líquido | | 1 | \$90.00 | 1 | \$90.00 | |
| Pintura acrílica | | 1 | \$114.00 | 1 | \$114.00 | |
| | | | | | | \$1,947.50 |
| Maquillista | | | | | | |
| Kit de maquillaje básico | | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| | | | | | | \$0.00 |
| Escenógrafo | | | | | | |
| | | 2 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| Cinta gris | | 2 | \$107.00 | 1 | \$214.00 | |
| Cinta azul | | 1 | \$62.00 | 1 | \$62.00 | |
| Cinta doble cara | | 1 | \$62.00 | 1 | \$62.00 | |
| | | | | | | \$338.00 |
| Utilería | | | | | | |
| Canoa | | 1 | \$200.00 | 2 | \$400.00 | |
| Pozole | | 1 | \$100.00 | 1 | \$100.00 | |
| Servilleta de tela | | 2 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Cobijas | | 3 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Canasta con pan | | 1 | \$60.00 | 1 | \$60.00 | |
| Flor | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Cama | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Mesa | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Sillas | | 2 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Cuadros | | 3 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Collar | | 1 | \$180.00 | 1 | \$180.00 | |
| Jarrón de flores | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Botella de charanda | | 2 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Caballito | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Machete | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Espejo | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Morral | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Manta | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| Soga | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| | | | | | | \$740.00 |

| CATERING | | | | | | | |
|------------------------|---------------------------------------|------------------------------|----|------------|----|------------|--------------------|
| | Desayuno para 11 personas 2 dias | | 1 | \$250.00 | 2 | \$500.00 | |
| | Comida para 11 personas 2 dias | | 1 | \$775.00 | 2 | \$1,550.00 | |
| | Cena para 11 personas 2 dias | | 1 | \$500.00 | 2 | \$1,000.00 | |
| | Coffee break, agua y snacks ilimitado | | 1 | \$490.00 | 3 | \$1,470.00 | |
| | Desechable | | 1 | \$295.00 | 1 | \$295.00 | |
| | | | | | | | \$4,520.00 |
| LOGÍSTICA Y TRANSPORTE | | | | | | | |
| | Gasolina para 2 vehículos | | 2 | \$475.00 | 1 | \$950.00 | |
| | | | | | | | \$950.00 |
| CAST | | | | | | | |
| | Actores | | 5 | | | | |
| | | Abril Ponce de León (Itzuri) | 1 | \$500.00 | 3 | \$1,500.00 | |
| | | Carlos Contreras (Atari) | 1 | \$333.33 | 3 | \$1,000.00 | |
| | | Naima Escobedo (Kúkuti) | 1 | \$500.00 | 1 | \$500.00 | |
| | | Evelyn Hipólito (Niña) | 1 | \$250.00 | 2 | \$500.00 | |
| | | Citali Ocegueda (Tinskani) | 1 | \$300.00 | 1 | \$300.00 | |
| | | Camila Medina (Mirinkua) | 1 | \$400.00 | 1 | \$400.00 | |
| | | | | | | | \$4,200.00 |
| RENTA DE ESPACIO | | | | | | | |
| | Casa del lago | | 1 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | Troje | | 1 | \$0.00 | 1 | \$0.00 | |
| | | | | | | | \$0.00 |
| HOSPEDAJE | | | | | | | |
| | 11 personas | 5 habitaciones | 11 | \$0.00 | 3 | \$0.00 | |
| | Servicio de Limpieza | | 1 | \$1,050.00 | 1 | \$1,050.00 | |
| | Presentes de Agradecimiento | | 3 | \$566.00 | 1 | \$1,698.00 | |
| | | | | | | | \$2,748.00 |
| LABORATORIOS | | | | | | | |
| | Edición | | 1 | \$0.00 | 30 | \$0.00 | |
| | Mezcla y Master de Audio | | 1 | \$0.00 | 30 | \$0.00 | |
| | Musicalización | | 1 | \$500.00 | 3 | \$1,500.00 | |
| | | | | | | | \$1,500.00 |
| REGISTROS INDAUTOR | | | | | | | |
| | Registro de Guion | | 1 | \$338.00 | 1 | \$338.00 | |
| | Registro de Cortometraje | | 1 | \$338.00 | 1 | \$338.00 | |
| | | | | | | | \$676.00 |
| FESTIVALES | | | | | | | |
| | Filmfreeway Order #24442559 | | 1 | | 1 | \$738.00 | |
| | Inscripción Shorts Mexico | | 1 | | 1 | \$145.38 | |
| | Inscripción Morbido Film Fest | | 1 | | 1 | \$251.00 | |
| | | | 1 | | 1 | \$0.00 | |
| | Impresión de Poster Promocional | | 1 | \$306.90 | 1 | \$306.90 | |
| | Boletos Cineteca Nacional | | 1 | \$70.00 | 5 | \$350.00 | |
| | | | | | | | \$1,791.28 |
| TOTAL: | | | | | | | \$25,549.78 |

PRESUPUESTO IDEAL: \$335,870 MXN.

| PRESUPUESTO IDEAL | | | | | | |
|-----------------------------|---|----------|-------------|------|-------------|-------------|
| RUBRO | | CANTIDAD | COSTO | DÍAS | SUBTOTAL | TOTAL |
| DIRECCIÓN | | | | | | |
| | Director | 2 | \$4,000.00 | 3 | \$24,000.00 | |
| | | | | | | \$24,000.00 |
| PRODUCCIÓN | | | | | | |
| | Productor | 2 | \$5,000.00 | 3 | \$30,000.00 | |
| | Producción Ejecutiva | 1 | \$7,000.00 | 3 | \$21,000.00 | |
| | Asistente de producción | 1 | \$2,500.00 | 3 | \$7,500.00 | |
| | | | | | | \$58,500.00 |
| FOTOGRAFÍA | | | | | | |
| | Director de fotografía | 1 | \$3,500.00 | 3 | \$10,500.00 | |
| | Asistente de director de fotografía | 1 | \$2,000.00 | 3 | \$6,000.00 | |
| | Gaffer | 1 | \$500.00 | 3 | \$1,500.00 | |
| | Iluminación | 1 | \$800.00 | 3 | \$2,400.00 | |
| | BTS | 1 | \$350.00 | 3 | \$1,050.00 | |
| | Claqueta/Continuidad | 1 | \$400.00 | 3 | \$1,200.00 | |
| | Disco Duro | 1 | \$1,000.00 | 1 | \$1,000.00 | |
| | | | | | | \$23,650.00 |
| | Renta de cámaras | | | | | |
| | Sony A7iv | 1 | \$1,400.00 | 3 | \$4,200.00 | |
| | Video assist Black magic | 1 | \$467.00 | 3 | \$1,401.00 | |
| | Estabilizador Ronin SC-2 | 1 | \$900.00 | 3 | \$2,700.00 | |
| | Tripie | 2 | \$200.00 | 3 | \$1,200.00 | |
| | Claqueta | 1 | \$100.00 | 3 | \$300.00 | |
| | Lexar Tarjeta de Memoria Sdxc 128gb | 1 | \$900.00 | 1 | \$900.00 | |
| | | | | | | \$10,701.00 |
| | Renta de luces | | | | | |
| | Luces de foto con Soft box | 2 | \$450.00 | 3 | \$2,700.00 | |
| | Focos | 12 | \$100.00 | 3 | \$3,600.00 | |
| | Luces de temperatura Newer | 2 | \$225.00 | 3 | \$1,350.00 | |
| | Panel de luz Led | 1 | \$70.00 | 3 | \$210.00 | |
| | Rebotadores NEWER | 1 | \$55.00 | 3 | \$165.00 | |
| | | | | | | \$8,025.00 |
| | Renta de lentes | | | | | |
| | Lente Sony 50 mm G master f1.4 | 1 | \$500.00 | 3 | \$1,500.00 | |
| | Lente Sony 16-35 mm f4 G power zoom | 1 | \$500.00 | 3 | \$1,500.00 | |
| | Lente Sony 24-105 mm f4 G | 1 | \$500.00 | 3 | \$1,500.00 | |
| | | | | | | \$4,500.00 |
| SONIDO | | | | | | |
| | Director de sonido directo | 1 | \$2,500.00 | 3 | \$7,500.00 | |
| | Asistente de sonido | 1 | \$1,000.00 | 3 | \$3,000.00 | |
| | | | | | | \$10,500.00 |
| | Renta de sonido | | | | | |
| | Tascam DR600 CINE 001 | 1 | \$570.00 | 3 | \$1,710.00 | |
| | Microfono Boom | 1 | \$336.00 | 3 | \$1,008.00 | |
| | Grabadora TASCAM DR40 | 1 | \$328.00 | 3 | \$984.00 | |
| | Microfono Lavalier Sony 01 | 2 | \$180.00 | 3 | \$1,080.00 | |
| | Transmisor y receptor con clip | 2 | \$157.00 | 3 | \$942.00 | |
| | Cable mini plug con rosca | 2 | \$290.00 | 3 | \$1,740.00 | |
| | Pilas AA | 32 | \$20.00 | 1 | \$640.00 | |
| | | | | | | \$8,104.00 |
| DISEÑO DE PRODUCCIÓN | | | | | | |
| | Diseñador de producción | 2 | \$3,000.00 | 3 | \$18,000.00 | |
| | | | | | | \$18,000.00 |
| | Vestuarista | 1 | \$1,700.00 | 3 | \$5,100.00 | |
| | Indumentaria tradicional femenina completa | 3 | \$5,000.00 | 1 | \$15,000.00 | |
| | Indumentaria tradicional masculina completa | 1 | \$5,000.00 | 1 | \$5,000.00 | |
| | Traje de eboda tradicional boda femenino | 1 | \$10,000.00 | 1 | \$10,000.00 | |
| | Camison blanco | 1 | \$300.00 | 1 | \$300.00 | |
| | | | | | | \$35,400.00 |
| | Maquillista | 1 | \$1,000.00 | 3 | \$3,000.00 | |
| | Kit de maquillaje básico | 1 | \$1,000.00 | 1 | \$1,000.00 | |
| | | | | | | \$4,000.00 |
| | Escenógrafo | 2 | \$700.00 | 3 | \$4,200.00 | |
| | | | | | | \$4,200.00 |
| | Utería | | | | | |
| | Canoa | 1 | \$100.00 | 3 | \$300.00 | |
| | Servilleta de tela | 2 | \$30.00 | 1 | \$60.00 | |
| | Cobijas | 3 | \$100.00 | 1 | \$300.00 | |
| | Canasta con pan | 1 | \$80.00 | 1 | \$80.00 | |
| | Flor | 1 | \$50.00 | 1 | \$50.00 | |
| | Trozos de madera | 1 | \$100.00 | 1 | \$100.00 | |
| | Cama | 1 | \$1,000.00 | 1 | \$1,000.00 | |
| | Mesa | 1 | \$500.00 | 1 | \$500.00 | |
| | Sillas | 2 | \$200.00 | 1 | \$400.00 | |
| | Cuadros | 3 | \$200.00 | 1 | \$600.00 | |
| | Collar | 1 | \$800.00 | 1 | \$800.00 | |
| | Jarrón de flores | 1 | \$200.00 | 1 | \$200.00 | |
| | Botella de tequila | 2 | \$300.00 | 1 | \$600.00 | |
| | Caballito | 1 | \$50.00 | 1 | \$50.00 | |
| | Hacha | 1 | \$300.00 | 1 | \$300.00 | |
| | Espejo | 1 | \$200.00 | 1 | \$200.00 | |
| | Morral | 1 | \$200.00 | 1 | \$200.00 | |
| | Manta | 1 | \$100.00 | 1 | \$100.00 | |
| | Soga | 1 | \$50.00 | 1 | \$50.00 | |
| | | | | | | \$5,890.00 |

| CATERING | | | | | | | |
|------------------------|---------------------------------------|----------------|----|------------|---|-------------|---------------------|
| | Desayuno para 20 personas | | 1 | \$2,000.00 | 3 | \$6,000.00 | |
| | Comida para 20 personas | | 1 | \$2,000.00 | 3 | \$6,000.00 | |
| | Cena para 20 personas | | 1 | \$2,000.00 | 3 | \$6,000.00 | |
| | Coffee break, agua y snacks ilimitado | | 1 | \$1,500.00 | 3 | \$4,500.00 | |
| | | | | | | | \$22,500.00 |
| LOGÍSTICA Y TRANSPORTE | | | | | | | |
| | Gasolina para 4 vehiculos | | 3 | \$900.00 | 3 | \$8,100.00 | |
| | | | | | | | \$8,100.00 |
| DIRECCIÓN ESCÉNICA | | | | | | | |
| | Director escénico | | 2 | \$1,000.00 | 3 | \$6,000.00 | |
| | | | | | | | \$6,000.00 |
| CAST | | | | | | | |
| | Actores | | 5 | | | | |
| | | Itzuri | 1 | \$2,000.00 | 3 | \$6,000.00 | |
| | | Atari | 1 | \$1,500.00 | 3 | \$4,500.00 | |
| | | Kúkuti | 1 | \$1,000.00 | 1 | \$1,000.00 | |
| | | Niña | 1 | \$500.00 | 3 | \$1,500.00 | |
| | | Tinskani | 1 | \$300.00 | 1 | \$300.00 | |
| | | Mirinkua | 1 | \$500.00 | 1 | \$500.00 | |
| | | | | | | | \$13,800.00 |
| RENTA DE ESPACIO | | | | | | | |
| | Casa del lago | | 1 | \$2,500.00 | 3 | \$7,500.00 | |
| | Troje | | 1 | \$1,000.00 | 1 | \$1,000.00 | |
| | | | | | | | \$8,500.00 |
| HOSPEDAJE | | | | | | | |
| | 20 personas | 5 habitaciones | 20 | \$400.00 | 3 | \$24,000.00 | |
| | | | | | | | \$24,000.00 |
| LABORATORIOS | | | | | | | |
| | Edición | | 1 | \$1,500.00 | 5 | \$7,500.00 | |
| | Mezcla y Master de Audio | | 1 | \$3,000.00 | 5 | \$15,000.00 | |
| | Musicalización | | 1 | \$2,000.00 | 5 | \$10,000.00 | |
| | | | | | | | \$32,500.00 |
| FESTIVALES | | | | | | | |
| | | 1 | 1 | \$1,000.00 | | \$1,000.00 | |
| | | 2 | 1 | \$1,000.00 | | \$1,000.00 | |
| | | 3 | 1 | \$1,000.00 | | \$1,000.00 | |
| | | 4 | 1 | \$1,000.00 | | \$1,000.00 | |
| | | 5 | 1 | \$1,000.00 | | \$1,000.00 | |
| | | | | | | | \$5,000.00 |
| TOTAL: | | | | | | | \$335,870.00 |

PLAN DE FINANCIAMIENTO

Por medio de la presente, hacemos conocimiento de la forma en que la producción "Mirinkua" financió dicho cortometraje llevándose a cabo los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023, en Tzintzuntzan, Michoacán.

- Se nos proporcionó un apoyo económico de **\$10,000 MXN** por parte de la Secretaría de Cultura del Gobierno del Estado de Michoacán de Ocampo.
- Se realizó la rifa de un par de tenis personalizados por Roberto Díaz Murguía el día 19 de noviembre de 2023 en donde se vendió una cantidad de 100 boletos a \$100 MXN c/u durante todo el mes de octubre; de los cuales se recaudaron un total de **\$8,500 MXN**.
- Participamos en el 1er Concurso Nacional de Disfraces de Halloween 2023 organizado por la Universidad Monterrey y ganamos el segundo lugar recaudando una cantidad de **\$8,000 MXN**.
- Se organizó un evento de recaudación de fondos en el Café Flor y Canto ubicado en el centro de Morelia el día 04 de noviembre de 2023, con varios artistas locales e invitados, donde se cobró un cover de \$70 MXN en la entrada, recaudando un total de **\$3,140 MXN**.
- Recibimos una donación de **\$2,000 MXN** para gastos extras durante el rodaje.

Dicho esto, afirmamos que el presupuesto concuerda con la cantidad a solicitar. En caso de haber algún restante del dinero que no se le tenga uso, se repartirá de manera equitativa entre los integrantes de la producción.

Atentamente,


Ximena Xolalpa Villa
Productora


Regina D. Murguía
Productora

Oficio: Apoyo Económico por parte de la Secretaría de Cultura



Gobierno del Estado
de Michoacán de Ocampo

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Dependencia | Secretaría de Cultura |
| Sub-dependencia | Dirección de Promoción y Fomento |
| Oficina | Departamento de Cine |
| No. de oficio | SC/DPFC/DC/208/2023 |
| Expediente | |
| Asunto: | Respuesta a folios 1732 |

Morelia, Michoacán a 28 de septiembre de 2023

L.P. LOURDES REYES RÍOS
PRODUCTORA EJECUTIVA
P R E S E N T E

Para la Secretaría de Cultura del Estado de Michoacán de Ocampo es mandato y prioridad elaborar y conducir la política estatal en materia de cultura, así como promover la difusión, promoción y reconocimiento de la producción artística y cultural del estado. Es por ello que promovemos y fomentamos la cultura y las artes en todas sus expresiones; estimulamos la producción, difusión y formación artística local; ofrecemos apoyo a la creatividad; preservamos las tradiciones y lenguas indígenas; conservamos el patrimonio cultural tangible e intangible del Estado, y contribuimos a fortalecer el patrimonio cultural de los municipios de la entidad.

Dado lo anterior, siempre agradecemos la vinculación de las y los artistas, así como de gestores culturales con la Secretaría, por lo que en atención a su solicitud, archivada con el número de folio 1732, concerniente a la solicitud de apoyo de viáticos para la producción de cortometraje independiente, en cuanto a gasolina y alimentos, con rodaje a efectuarse tentativamente del 24 al 26 de noviembre del año en curso y lugar de locación en las orillas del lago de Pátzcuaro en Tzintzuntzan. Le informamos que con gusto podemos brindar el acompañamiento a dichas necesidades, en lo que respecta a apoyo económico hasta por la cantidad de \$10,000.00 (diez mil pesos 00/100 M.N.)

El apoyo será entregado a través de un instrumento jurídico de colaboración por lo que se le requerirán una serie de documentos, debiendo cumplir con lo indicado para recibir el apoyo.

Al contestar este oficio, cliense los datos contenidos en el cuadro del ángulo superior derecho.



Gobierno
de Michoacán
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS



Gobierno del Estado
de Michoacán de Ocampo

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Dependencia | Secretaría de Cultura |
| Sub-dependencia | Dirección de Promoción y Fomento |
| Oficina | Departamento de Cine |
| No. de oficio | SC/DPFC/DC/208/2023 |
| Expediente | |
| Asunto: | Respuesta a folios 1732 |

Le solicitamos de la manera más atenta compartirnos fotografías del proceso de rodaje, así como la colocación del logotipo de la Secretaría de Cultura de Michoacán y del Gobierno del Estado como parte de los créditos finales de su cortometraje y notificar al Departamento de cine cuando sea concluido.

Esperando el mejor de los éxitos para la grabación y el futuro de su cortometraje, aprovecho la ocasión para enviar un cordial saludo.



JENNIFFER CÓRDOVA SOLIS
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE CINE

VO. BO.
JANITZIO RANGEL GUERRA
DIRECTOR DE PROMOCIÓN Y FOMENTO
CULTURAL

Al contestar este oficio, ciñense los datos contenidos en el cuadro del ángulo superior derecho.

C.c.p. Mtra. Tamara Sosa Alanís, Secretaria de Cultura de Michoacán. Para su conocimiento.
Expediente/Minutario



Gobierno
de Michoacán
HONESTIDAD Y EFICIENCIA

cs_646_save_doc cs_646_edit_doc cs_646_download.pdf

Oficio: Solicitud de Apoyo al Presidente Municipal de Tzintzuntzan

J. Guadalupe Ramírez Reyes
Presidente Municipal de Tzintzuntzan
PRESENTE



Por medio de la presente nos dirigimos a usted para solicitar su cordial saludo, así como para presentarle un proyecto de producción de cortometraje sobre la leyenda de los pueblos originarios de la zona lacustre: La Miringua. En el manuscrito *Relación de Michoacán*, se describen las costumbres que solían tener los habitantes de nuestro estado antes de la conquista española. Data de 1540 aproximadamente y en este, podemos hallar diversos personajes femeninos con características fantasmales que provocan daños a todos los que se encuentren con ellas, y dentro de esta cultura, actualmente sobrevive “La Miringua”, pero su origen no está del todo claro, lo que proponemos en este cortometraje de aproximadamente 15 minutos, es justo eso, su origen.

Con motivos académicos y como proyecto de titulación, nosotras, estudiantes de 7mo semestre de la Licenciatura en Arte y Producción Cinematográfica de la Universidad Vasco de Quiroga de Morelia, hemos creado un atractivo guión donde se plantea una propuesta del surgimiento de esta leyenda con referencias en la leyenda mencionada y testimonios de habitantes de Tzintzuntzan y de la Isla de Janitzio, como en Tata Jose Luis Guzmán.

De forma completamente ficcional, ya que no hay referentes de su surgimiento, se contará la terrible historia de Itzuri, una joven purépecha que pasa su tiempo en el lago de Tzintzuntzan con su amiga Kúkuti. Ambas tienen el deseo de salir del pueblo para estudiar, pero Itzuri es robada por su pretendiente Atari, y para obtener el perdón de su familia debe casarse con él. Itzuri comienza a encontrarse con la aparición de una pequeña niña que constantemente la guía hacia el lago. Una noche antes de su boda, Itzuri decide escapar del pueblo, pero es asesinada por Atari y para esconder el cadáver, este arroja su cuerpo al lago. Desde entonces, el espíritu de Itzuri en forma de la Miringua reclama su libertad arrebatada a todo hombre ebrio e insensible que se acerque al lago.

La Miringua es un personaje recurrente en los relatos de la tradición oral de Michoacán, sobre todo en anécdotas. Testigos que han sido llevados por la Miringua, suelen perderse en cerros o barrancas y reviven la horrible sensación de malestar físico relacionado a la pérdida de conciencia, del tiempo y del espacio. Según el Tata Miguel Kuaió (2005) la Miringua es “una entidad que desvía a los seres humanos de su camino, los confunde, hace que la gente se pierda entre los senderos, los arrastra al olvido”. Dentro de los testimonios recaudados, la media habla de que en la actualidad en personas mayores de 35 años, la leyenda está tan fuertemente arraigada, que no se atreven a tomar alcohol en las inmediaciones del lago por temor a que La Miringua se los lleve.

El terror y suspenso ficcional, es altamente comercial y atractivo para las masas, y en función de ello, se busca representar cinematográficamente una leyenda de nuestra cultura, ya que consideramos importante promover su preservación y expansión tanto a nuevas generaciones como a otros lugares, aspectos que realzan la cultura de nuestro

estado y generan turismo, proyección externa y derrama económica, en las zonas donde suceden las cosas.

El alma de la tradición oral es la memoria colectiva, y en estos tiempos en los que las nuevas generaciones reaccionan positivamente a contenidos audiovisuales como método de aprendizaje, el representar esta leyenda, y de ser posible otras posteriormente, lograrán que el texto oral efímero lleno de silencios y fragmentación, puedan ser llevado a la gran pantalla, de una forma atractiva y profesional para el disfrute de muchos, provocando el interés de la gente por conocer más elementos de la tradición oral, de las leyendas y de este patrimonio ancestral tan rico que tiene nuestro estado.

El turismo de leyendas genera gran afluencia de personas, recordemos el impacto que tiene la Llorona en Xochimilco, y sin importar el paso del tiempo, turistas inundan este lugar por saber y ver sobre ello y cuántas películas se han realizado por parte productoras nacionales e internacionales sobre esta leyenda. Michoacán cuenta con gran variedad de ellas y están esperando a dejar de ser letra muerta para cobrar vida en la gran pantalla para disfrute y conocimiento de todos.

La importancia de la creencia es un elemento definitivo para las leyendas, y este valor de verdad, de lo que la gente asegura que sucedió o sucede, incluso si es algo fantástico, ha sido tan fuerte a lo largo de la evolución de la humanidad, que dirige y rige comportamientos, modos de vivir, actitudes y demás aspectos conductuales en las poblaciones.

Para llevar a cabo esta producción solicitamos de la manera más atenta, el apoyo con viáticos, específicamente gasolina para 4 vehículos particulares y catering para 20 personas, 5 actores y 15 personas del crew para 3 días de rodaje, tomando en cuenta tres alimentos por persona por día. El rodaje está planeado para llevarse a cabo del 24 al 26 de noviembre del presente año.

A cambio ofrecemos realizar una proyección nocturna al aire libre para la comunidad de Tzintzuntzan, ya que no sólo queremos que este cortometraje entre a todos los festivales posibles por todo el mundo, sino que también, los habitantes de la localidad puedan disfrutar de esta producción que retrata aspectos importantes de su cultura, esto sería en junio de 2024. Además contamos con el apoyo de la Secretaría de Cultura del Estado, y contar con su apoyo le dará muchísima fuerza a este proyecto que es de Tzintzuntzan para el mundo.

Sin más por el momento, nos despedimos y quedamos de usted.

ATENTAMENTE



Regina Díaz Murguía
DIRECTORA Y PRODUCTORA



Ximena Xolalpa Villa
DIRECTORA Y PRODUCTORA

Oficio: Permiso de Grabación en Tzintzuntzan y Uso del Logotipo



Morelia, Michoacán a 07 de noviembre de 2023

Presidente Municipal José Guadalupe Ramírez Reyes
Presidente Municipal de Tzintzuntzan, Michoacán
PRESENTE

Por medio de la presente me dirijo a usted para enviarle un cordial saludo y aprovecho para solicitarle en función de lo platicado en la reunión presencial que nos concedió el 3 de octubre, solicitamos el permiso de grabación del cortometraje titulado: "MIRINKUA", en el municipio de Tzintzuntzan, Michoacán, México los días 24, 25 y 26 de noviembre de este año, en inmediaciones del lago.

"MIRINKUA" es un cortometraje de ficción que busca la preservación de la cultura y las leyendas purépechas, y narra la historia de Itzuri, una joven purépecha que pasa su tiempo en el lago de Tzintzuntzan, tiene el deseo salir del pueblo para estudiar, pero es robada por su pretendiente Atari, y ahora para obtener el perdón de su familia debe casarse con él. Itzuri comienza a encontrarse con la aparición de una pequeña niña que constantemente la guía hacia al lago. Una noche antes de su boda, Itzuri decide escapar del pueblo, pero es asesinada por Atari y él arroja su cuerpo al lago para esconder el cadáver. Desde entonces, el espíritu de Itzuri en forma de la Mirinkua reclama su libertad y vida arrebatadas a todo hombre ebrio e insensible que se acerque al lago.

En la reunión mencionada, se llegó al acuerdo de colocar el logotipo del municipio de Tzintzuntzan dentro del cortometraje, les solicitamos nos envíen el logotipo institucional del municipio en el formato PNG para colocarlos en los créditos iniciales y finales de la producción. Por supuesto, tendremos como objetivo destacar el Tzintzuntzan, mostrar su nombre y logotipo institucional del municipio en nuestros distintos soportes y canales de comunicación relacionados con este proyecto, con lo cual se beneficiará la promoción y difusión de este pueblo mágico. Queda pendiente la fecha para presentación del cortometraje en algún espacio público que usted nos permita, para el disfrute de la comunidad de Tzintzuntzan ya que esté terminado el cortometraje.

Agradeciendo su colaboración y aprobación a dicha solicitud, quedo a sus órdenes para cualquier aclaración o duda.

Atentamente

L.P. Lourdes Reyes Rios

Producción Ejecutiva



434690 5813

muxofilms@gmail.com

4432169313 / 4433648577 / 443 181 0339

PLAN DE TRABAJO

| | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | |
|--|-------------------|-----------------------|----------------------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|---|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DIAGRAMA DE GANTT - CORTOMETRAJE MIRINKUA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nombre de la tarea | Fecha de inicio | Fecha de finalización | Asignado | Estado | 31.07.2023 | 01.08.2023 | 02.08.2023 | 03.08.2023 | 04.08.2023 | 05.08.2023 | 06.08.2023 | 07.08.2023 | 08.08.2023 | 09.08.2023 | 10.08.2023 | 11.08.2023 | 12.08.2023 | 13.08.2023 | 14.08.2023 | 15.08.2023 | 16.08.2023 | 17.08.2023 | 18.08.2023 | 19.08.2023 | | |
| PREPRODUCCIÓN | 31.07.2023 | 23.11.2023 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Investigación Pueblos Originarios | 07.08.2023 | 18.08.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Selección de Tema | 21.08.2023 | 25.08.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Marco TEÓRICO | 28.08.2023 | 01.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Redacción del GUIÓN | 05.09.2023 | 29.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LOCACIONES | 05.09.2023 | 05.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Redacción Sinopsis Comercial | 10.09.2023 | 10.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Redacción Sinopsis Profesional | 10.09.2023 | 10.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Redacción Carta Motivación | 12.09.2023 | 12.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Redacción Visión Directoras | 12.09.2023 | 12.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lista de Crew | 12.09.2023 | 12.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Investigación de Campo | 20.09.2023 | 20.09.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SHOOTING LIST | 26.09.2023 | 08.10.2023 | Regina, Xime y Chema | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Moodboard | 26.09.2023 | 26.09.2023 | Ximena | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PRESUPUESTO ideal | 26.09.2023 | 01.10.2023 | Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Presupuesto real | 26.09.2023 | 01.10.2023 | Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ficha Técnica | 01.10.2023 | 01.10.2023 | Chema | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BREAKDOWN | 01.10.2023 | 01.10.2023 | Ximena | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Permisos de grabación | 03.10.2023 | 03.10.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Floor Plans | 03.10.2023 | 04.10.2023 | Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño Vestuario y Maquillaje | 07.10.2023 | 13.10.2023 | Ximena | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Propuesta de Foto | 08.10.2023 | 13.10.2023 | Chema | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Paletas de color | 08.10.2023 | 13.10.2023 | Chema | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RIFA - Recaudación de fondos | 08.10.2023 | 19.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Propuesta de sonido | 09.10.2023 | 13.10.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Filmografía | 09.10.2023 | 13.10.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Plan de financiamiento | 09.10.2023 | 13.10.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PLAN DE RODAJE | 09.10.2023 | 13.10.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CASTING | 14.10.2023 | 14.10.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Conseguir CATERING | 16.10.2023 | 19.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cartas de interés/Contratos | 16.10.2023 | 20.10.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Certificado de la obra | 01.11.2023 | 11.11.2023 | Xime y Regina | Abierto | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| EVENTO - Recaudación de fondos | 04.11.2023 | 04.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Conseguir vestuarios, props y escenografía | 06.11.2023 | 12.11.2023 | Regina, Xime y Rober | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Agendar renta de equipo de sonido y foto | 07.11.2023 | 10.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ENSAYO puesta de cámara e iluminación | 11.11.2023 | 11.11.2023 | Regina, Xime y Chema | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseñar BLOCKING | 11.11.2023 | 11.11.2023 | Regina, Xime y Chema | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hojas de llamado | 13.11.2023 | 17.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Recolección de equipo para arte | 13.11.2023 | 23.11.2023 | Regina, Xime y Rober | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Preparar escenografía | 18.11.2023 | 19.11.2023 | Xime, Rober, Regina y Lulú | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PRODUCCIÓN | 24.11.2023 | 26.11.2023 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DIRECCIÓN/PRODUCCIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Imprimir copias de guion, shooting, plan de rodaje | 22.11.2023 | 22.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Comprar snacks | 20.11.2023 | 23.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Recoger catering | 24.11.2023 | 26.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| FOTOGRAFÍA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Recoger luces y extensiones | 21.11.2023 | 23.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Recoger cámaras y lentes | 21.11.2023 | 23.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DISEÑO DE PRODUCCIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Alistar materiales y vestuario | 23.11.2023 | 23.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SONIDO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Comprar baterías | 21.11.2023 | 23.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Recoger equipo de sonido | 23.11.2023 | 23.11.2023 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RODAJE | 24.11.2023 | 26.11.2023 | CREW y CAST | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| POSTPRODUCCIÓN | 27.11.2023 | 07.06.2024 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Selección de videos | 01.12.2023 | 01.01.2024 | Ximena | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Organización de videos | 01.12.2023 | 01.01.2024 | Ximena | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Montaje | 22.01.24 | 08.03.2024 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Títulos | 08.03.2024 | 15.03.2024 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Créditos | 08.03.2024 | 15.03.2024 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Corrección de color | 08.03.2024 | 30.04.2024 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño Sonoro | 01.04.2024 | 01.05.2024 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Musicalización | 01.04.2024 | 31.05.2024 | Nathaniel Torres | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mezcla de sonido | 01.05.2024 | 31.05.2024 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Inscripción a festivales | 01.06.2024 | 14.06.2024 | Xime y Regina | Terminado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

CONTRATOS: TALENTO

ITZURI - Abril Ponce

ITZUR

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. Abril Abuelo Ponce de León EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: AURRRES ASPACOSIMOKS, con CURP: AUPA20511MMNPNBA9 tener su domicilio en: Miguel Gallaga #84, Arko San José.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIMRO10625HL4, con CURP: DIMRO10625MMN2RGAG tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Torre de 1.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de ITZURI en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

Abril Abuelo Ponce

TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

SEXTA. REMUNERACIÓN.

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$1,500.00 (mil quinientos pesos M.N.)

Abel
Abr. 1 Abordo

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

DÉCIMA. PUBLICIDAD.

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

UNDÉCIMA. PROMOCIONES.

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

Abel Abanto

DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD

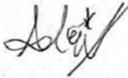
El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

| EL ACTOR | EL PRODUCTOR |
|---|---|
|  Abril Abanto NOMBRE Y FIRMA |  Regina Diaz Murguía NOMBRE Y FIRMA |

ATARI

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C.

EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: _____, con CURP: COGC021024HMNNRTA0 tener su domicilio en: Guayaba #106 Col. Vista Hermosa.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Muxo Films

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIEMR010625HL4, con CURP: DIEMR010625MMN2RLGAG tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Esmeralda 1.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de ATARI en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

SEXTA. REMUNERACIÓN.

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$1,000.00 (mil pesos M.N.)

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

DÉCIMA. PUBLICIDAD.

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

UNDÉCIMA. PROMOCIONES.

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD

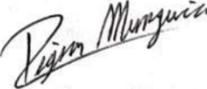
El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

| EL ACTOR | EL PRODUCTOR |
|--|---|
|  Carlos Francisco Centeno García NOMBRE Y FIRMA |  Regina Diaz Murguía NOMBRE Y FIRMA |

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. Naima Escobedo Jirón EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: EOJN041218, con CURP: EOJN041218MMNSMMA9 tener su domicilio en: Gaspar Pérez De Villagra #123 Col. Lomas Del Punhuato
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DI4R010625HL4, con CURP: DI4R010625MMNZR6A6 tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Foreruda 1.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de KÚKUTI en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

SEXTA. REMUNERACIÓN.

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$500.00 (quinientos pesos M.N.)

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

DÉCIMA. PUBLICIDAD.

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

UNDÉCIMA. PROMOCIONES.

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD

El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

| EL ACTOR | EL PRODUCTOR |
|---|---|
|  Naima Escobedo Jiménez NOMBRE Y FIRMA |  Regina Diaz Murguía NOMBRE Y FIRMA |



NIÑA

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. Evelyn Hipólito Cornelio EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: -, con CURP: HZCE130823MANNPVAG tener su domicilio en: Tararío.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DI MRO10625HL4, con CURP: DI MRO10625MANNZRGAG tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Escarabe I.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de LA NIÑA en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

Monica Yadira C.C.

TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

SEXTA. REMUNERACIÓN.

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$500.00 (quinientos pesos M.N.)

Monica Vadira C.C.

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

DÉCIMA. PUBLICIDAD.

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

UNDÉCIMA. PROMOCIONES.

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

Mónica Yedira C.C.

DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD

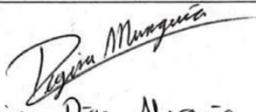
El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

| EL ACTOR | EL PRODUCTOR |
|--|---|
| <p>Monica Vadira C.C.</p> <hr/> <p>Monica Vadira Cornelio Carlos</p> <p>NOMBRE Y FIRMA</p> |  <hr/> <p>Regina Diaz Morquía</p> <p>NOMBRE Y FIRMA</p> |

TINSKANI

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO PRODUCTOR Y EL C. Eugenia Citali Ocegueda Robledo EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: OERE790527M8 con CURP: OERE790527M8C608 tener su domicilio en: Enrique Ramirez # 73 - Nva Chapultepec.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DI2R010625#L4 con CURP: DI2R010625MMN2RGA6 tener su domicilio en: Francisco de la Barcena #123, Residencial Esmeralda I.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de TINSKANI en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

EL ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

SEXTA. REMUNERACIÓN.

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$300.00 (treientos pesos M.N.)

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

DÉCIMA. PUBLICIDAD.

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

UNDÉCIMA. PROMOCIONES.

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD

El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

| EL ACTOR | EL PRODUCTOR |
|---|--|
|  |  |
| <hr/> NOMBRE Y FIRMA | <hr/> Regina Diaz Murguía NOMBRE Y FIRMA |

MIRINKUA

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. Camila Medina Carretero EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: _____, con CURP: MECC041208MANNMMA9 tener su domicilio en: Felicitas del Rio, Tlalpuhuala #76.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIHRO10625HLY, con CURP: DIHRO10625MMNZRGAG tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Esmeralda 1.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de MIRINKUA en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

SEXTA. REMUNERACIÓN.

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$400.00 (cuatrocientos pesos M.N.)

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.

EL ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

DÉCIMA. PUBLICIDAD.

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

UNDÉCIMA. PROMOCIONES.

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD

El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

| EL ACTOR | EL PRODUCTOR |
|--|---|
|  Camila Medina Camacho NOMBRE Y FIRMA |  Regina Diaz Murguía NOMBRE Y FIRMA |

A. de Fotografía

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

CONTRATO DE VOLUNTADES QUE CELEBRAN Saúl Montañez Trinidad Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA, PARA LLEVAR A CABO LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "MIRINKUA".

ANTECEDENTES

1. Saúl Montañez Trinidad persona física con nacionalidad mexicana con 18 (dieciocho años) cumplidos del sexo masculino, estado civil soltero.

2. Regina Díaz Murguía, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo femenino, estado civil soltero.

Ambas partes se sujetan a las siguientes cláusulas:

CLAUSULAS

PRIMERA. Saúl Montañez Trinidad reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "Asistente de Fotografía" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023 (días de rodaje y filmación), desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

SEGUNDA. – Regina Díaz Murguía reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "PRODUCTOR" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido sin fecha límite, desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

TERCERA. – Ambas partes acceden a tomar su nombre como parte del equipo de producción para la distribución del cortometraje en diferentes festivales nacionales e internacionales.

CUARTA. -El presente documento se imprime en dos tantos y se firman en original para que cada parte conserve uno.



Saúl Montañez Trinidad



Regina Díaz Murguía
PRODUCTOR

Sonido

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

CONTRATO DE VOLUNTADES QUE CELEBRAN Emiliano Bugarini Mirles Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA, PARA LLEVAR A CABO LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "MIRINKUA".

ANTECEDENTES

1. Emiliano Bugarini Mirles, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo masculino, estado civil soltero.
2. Regina Díaz Murguía, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo femenino, estado civil soltero.

Ambas partes se sujetan a las siguientes cláusulas:

CLAUSULAS

PRIMERA. - Emiliano Bugarini Mirles reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "Sonido Directo" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023 (días de rodaje y filmación), desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

SEGUNDA. - Regina Díaz Murguía reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "PRODUCTOR" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido sin fecha límite, desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

TERCERA. - Ambas partes acceden a tomar su nombre como parte del equipo de producción para la distribución del cortometraje en diferentes festivales nacionales e internacionales.

CUARTA. -El presente documento se imprime en dos tantos y se firman en original para que cada parte conserve uno.



Emiliano Bugarini Mirles



Regina Díaz Murguía
PRODUCTOR

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

CONTRATO DE VOLUNTADES QUE CELEBRAN Efrén Villa Cortés Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA, PARA LLEVAR A CABO LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "MIRINKUA".

ANTECEDENTES

1. Efrén Villa Cortés, persona física con nacionalidad mexicana con 22 (veintidos años) cumplidos del sexo masculino, estado civil soltero.
2. Regina Díaz Murguía, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo femenino, estado civil soltero.

Ambas partes se sujetan a las siguientes cláusulas:

CLAUSULAS

PRIMERA. - Efrén Villa Cortés reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "Gaffer" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023 (días de rodaje y filmación), desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

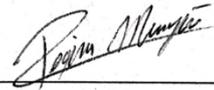
SEGUNDA. – Regina Díaz Murguía reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "PRODUCTOR" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido sin fecha límite, desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

TERCERA. – Ambas partes acceden a tomar su nombre como parte del equipo de producción para la distribución del cortometraje en diferentes festivales nacionales e internacionales.

CUARTA. -El presente documento se imprime en dos tantos y se firman en original para que cada parte conserve uno.



Efrén Villa Cortés



Regina Díaz Murguía

PRODUCTOR

CONTRATO: RENTA DE EQUIPO

CONTRATO DE PRÉSTAMO DE USO DE EQUIPOS AUDIOVISUALES ENTRE **SAÚL MONTAÑEZ TRINIDAD EN CALIDAD DE PRESTADOR Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO.**

Morelia, Michoacán a 23 de noviembre del 2023

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: _____, con CURP: MOTS041218HMNNRLA8 tener su domicilio en: Ejemplar #13 Uruapan Michoacan Mexico.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRESTATARIO:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIMRO10625HL4, con CURP: DIMRO10625MMNZRGA6 tener su domicilio en: Francisco de la Barcena #123, Residencial. Esmeralda 1
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es el préstamo de equipo audiovisual para la realización del cortometraje MIRINKUA.

El equipo que será prestado es el siguiente:

- I. Sony alpha 7IV (ILCE-7M4)
- II. Lentes:
 - a. 50mm G master f1.4
 - b. 16-35 f4 G con power zoom
 - c. 24-105 f4 G
- III. Amaran P60C (3)
- IV. DJI wireless
- V. Lavalier Rode lav 2

SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, si se necesita hacer un re-shoot en días posteriores, la prestación seguirá vigente, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al PRESTADOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al PRESTADOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el PRESTADOR deberá prestar el equipo en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria.

Durante la vigencia del contrato, el equipo del PRESTADOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Si el equipo llegase a sufrir cualquier tipo de daño durante la filmación del cortometraje, MUXO FILMS se hará cargo de pagar las reparaciones completamente.

CUARTA. REMUNERACIÓN.

El PRESTADOR percibirá como retribución por el préstamo de su equipo:
La cantidad de \$2,500.00 (dos mil quinientos pesos M.N.)

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

QUINTA. CRÉDITOS

En los títulos de crédito el PRESTADOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

| EL PRESTADOR | EL PRESTATARIO |
|---|---|
|  SAÚL MONTAÑEZ TRINIDAD NOMBRE Y FIRMA |  REGINA DÍAZ MURGUÍA NOMBRE Y FIRMA |

CONTRATO: MUSICALIZACIÓN ORIGINAL

Morelia, Michoacán, México, a 17 de mayo del 2024

Contrato de cesión de derechos y autorización

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS Y AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE MÚSICA ORIGINAL QUE CELEBRAN POR UNA PARTE LA C. REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. NATHANIEL DE JESÚS TORRES VILLALÓN EN SU PROPIO DERECHO Y EN SU CALIDAD DE AUTOR DE LA PIEZA MUSICAL DENOMINADA “MIRINKUA”, EN LO SUCESIVO “LA PIEZA MUSICAL”, MANIFIESTA LA VOLUNTAD DE CEDER A TÍTULO POR \$1,500 (MIL QUINIENTOS PESOS MEXICANOS) LOS DERECHOS DE REPRODUCCIÓN, PUBLICACIÓN, EDICIÓN Y COMUNICACIÓN PÚBLICA SOBRE “LA PIEZA MUSICAL” A FAVOR DEL CORTOMETRAJE “MIRINKUA”, LO ANTERIOR CONFORME A LO SIGUIENTE :

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIMR010625HL4, con CURP DIMR010625MMNZRGA6 tener su domicilio en: FRANCISCO DE LA BÁRCENA #123, RESIDENCIAL ESMERALDA.

II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el AUTOR:

I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: TOVN0003055J1, con CURP: TOVN000305HMNRLTA8 tener su domicilio en: MARCELO MALDONADO #144, DEFENSORES DE PUEBLA .

II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

CLÁUSULAS

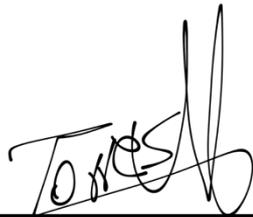
PRIMERA.- Que la presente cesión de derechos y autorización de “LA PIEZA MUSICAL”, se transmite en virtud de ceder el derecho y dar la autorización exclusiva a REGINA DÍAZ MURGUÍA de uso, resguardo, reproducción, publicación, edición y cualquier otro similar del mismo por la compensación de \$1,500 (mil quinientos pesos mexicanos), por lo que REGINA DÍAZ MURGUÍA cuenta con la libertad de transmitirlo en los medios que considere pertinentes sin previo aviso al suscrito y sin otorgamiento de algún otro tipo de remuneración.

SEGUNDA.- Se manifiesta bajo protesta de decir verdad que “LA PIEZA MUSICAL” es original, inédita y propia, que no ha participado en ningún otro concurso, ni tampoco ha sido publicada, divulgada o exhibida en otro medio, ya sea digital o impreso, ni tampoco ha sido premiado con anterioridad, por lo que respondemos por

cualquier acción de reclamación que se llegue a presentar sobre “LA PIEZA MUSICAL”.

TERCERA.- Que REGINA DÍAZ MURGUÍA podrá modificar “LA PIEZA MUSICAL” y en general explotarlo con o sin fines de lucro en su totalidad o de manera parcial.

Lo anterior, de conformidad con las disposiciones vigentes en materia de derechos de autor.



NATHANIEL DE JESÚS TORRES VILLALÓN

AUTOR



REGINA DÍAZ MURGUÍA

PRODUCTOR

CERTIFICADOS DE OBRA: INDAUTOR

REGISTRO DE GUION LITERARIO "MIRINKUA"

CERTIFICADO

Registro Público del Derecho de Autor

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163 fracción I, 164 fracción I, y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que la **OBRA** cuyas especificaciones aparecen a continuación, ha quedado inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor, con los siguientes datos:

AUTORES: DÍAZ MURGUÍA REGINA
XOLALPA VILLA XIMENA

TÍTULO: MIRINKUA

RAMA: LITERARIA

TITULARES: DÍAZ MURGUÍA REGINA
XOLALPA VILLA XIMENA

Con fundamento en lo establecido por el artículo 168 de la Ley Federal del Derecho de Autor, las inscripciones en el registro establecen la presunción de ser ciertos los hechos y actos que en ellas consten, salvo prueba en contrario. Toda inscripción deja a salvo los derechos de terceros. Si surge controversia, los efectos de la inscripción quedarán suspendidos en tanto se pronuncie resolución firme por autoridad competente.

El presente certificado se expide con fundamento en el Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, así como de otras leyes para crear la Secretaría de Cultura, publicado el 17 de diciembre de 2015 en el Diario Oficial de la Federación; artículos 26 y 41 Bis, fracción XVIII de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; artículos 2, 208, 209 fracción III de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículo 69-C de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, de aplicación supletoria de acuerdo con lo establecido por la Ley Federal del Derecho de Autor en su artículo 10; artículo 84 de la Ley General de Mejora Regulatoria; artículos 2, apartado B, fracción IV, 26 y 27 del Reglamento Interior de la Secretaría de Cultura; artículos 103 fracción IV y 104 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículos 1, 3 fracción I, 4, 8 fracción I, 9, 16 y 17 del Reglamento Interior del Instituto Nacional del Derecho de Autor; ACUERDO por el que se establecen los Lineamientos para el uso de la Firma Electrónica Avanzada en los actos y actuaciones de los servidores públicos del Instituto Nacional del Derecho de Autor, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 19 de mayo del año dos mil veintiuno; y Acuerdo por el que se establecen las reglas para la presentación, substanciación y resolución de las solicitudes de registro de obras, fonogramas, videogramas y edición de libros en línea ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor, publicado el 8 de diciembre de 2021 en el Diario Oficial de la Federación.

1/2



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INDAUTOR
INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR

CERTIFICADO

Registro Público del Derecho de Autor

El presente documento electrónico ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada por el servidor público competente, amparada por un certificado digital vigente a la fecha de su elaboración, y es válido de conformidad con lo dispuesto en los artículos 7 y 9, fracción I, de la Ley de Firma Electrónica Avanzada y artículo 12 de su Reglamento.

Número de Registro: 03-2024-030713273300-01

Ciudad de México, a 07 de marzo de 2024

EL DIRECTOR DEL REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

JESÚS PARETS GÓMEZ



HnQN3gVx2SncXPmFODWaPar+iG2jWiZn6FpydVnrts7HL7AZmtXH3husSRNHM6u8MCYEncuQ6500zsm4H5BVZiOLyifGCjm+++7kxUfF14P0U3cFjY2HgvDCdzKdFlcAfmzh6kk2CVb/PFGTad1e3tlzsVBpSOKqX6ENJ6yO5xwdKeMnKeS9wSHjUnXAdgcF5ud/wEtpREm0KxPKc+VagzEhCQyztbx9PuqfFxr6yrBBxlwLvdJXz+9p8D4A68XiRNrUP5rKdUy1Eh87oLPMm4w1nydHT1zg7m0GqXa3H8/wjPjgZsLxyGClb/D3wdvirJIPXfAgewO4c48Kg==

2/2



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INDAUTOR
INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR

CERTIFICADO

Registro Público del Derecho de Autor

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163 fracción I, 164 fracción I, y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que la **OBRA** cuyas especificaciones aparecen a continuación, ha quedado inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor, con los siguientes datos:

PRODUCTOR: XOLALPA VILLA XIMENA
DÍAZ MURGUÍA REGINA

DIRECTOR: XOLALPA VILLA XIMENA
DÍAZ MURGUÍA REGINA

TÍTULO: MIRINKUA

RAMA: CINEMATOGRAFICA

TITULARES: DÍAZ MURGUÍA REGINA
XOLALPA VILLA XIMENA

Con fundamento en lo establecido por el artículo 168 de la Ley Federal del Derecho de Autor, las inscripciones en el registro establecen la presunción de ser ciertos los hechos y actos que en ellas consten, salvo prueba en contrario. Toda inscripción deja a salvo los derechos de terceros. Si surge controversia, los efectos de la inscripción quedarán suspendidos en tanto se pronuncie resolución firme por autoridad competente.

El presente certificado se expide con fundamento en el Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, así como de otras leyes para crear la Secretaría de Cultura, publicado el 17 de diciembre de 2015 en el Diario Oficial de la Federación; artículos 26 y 41 Bis, fracción XVIII de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; artículos 2, 208, 209 fracción III de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículo 69-C de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, de aplicación supletoria de acuerdo con lo establecido por la Ley Federal del Derecho de Autor en su artículo 10; artículo 84 de la Ley General de Mejora Regulatoria; artículos 2, apartado B, fracción IV, 26 y 27 del Reglamento Interior de la Secretaría de Cultura; artículos 103 fracción IV y 104 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículos 1, 3 fracción I, 4, 8 fracción I, 9, 16 y 17 del Reglamento Interior del Instituto Nacional del Derecho de Autor; ACUERDO por el que se establecen los Lineamientos para el uso de la Firma Electrónica Avanzada en los actos y actuaciones de los servidores públicos del Instituto Nacional del Derecho de Autor, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 19 de mayo del año dos mil veintiuno; y Acuerdo por el que se establecen las reglas para la presentación, substanciación y resolución de las solicitudes de registro de obras, fonogramas, videogramas y edición de libros en línea ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor, publicado el 8 de diciembre de 2021 en el Diario Oficial de la Federación.

1/2



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INDAUTOR
INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR

CERTIFICADO

Registro Público del Derecho de Autor

El presente documento electrónico ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada por el servidor público competente, amparada por un certificado digital vigente a la fecha de su elaboración, y es válido de conformidad con lo dispuesto en los artículos 7 y 9, fracción I, de la Ley de Firma Electrónica Avanzada y artículo 12 de su Reglamento.

Número de Registro: 03-2024-093015185800-01

Ciudad de México, a 02 de octubre de 2024

EL DIRECTOR DEL REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

JESÚS PARETS GÓMEZ



RHHyidg9XWlu7i0Jip4nAU3QSKZxoA7K+VAoOnhrPLHq7RFj6OD8Fd1xKakjapLZgk8O8GNHSB36CNSHnVF
IHfmlxsLCHvSsaLdXXw/p/MkoGfd+PZWZUzj+ulvieKdj7MO/ccajqn4Ree2alAfr4wBZujtGiwM17drFUQRPFcfy
L8GvULfZyDfgqBknqku6/qh57XQJMDBAENu4ZOQHpf9y98R02zqmt1HgGNXevPdxcpChmKlcq5OC4uCOsvl
KVM2tI9TYWuSgdwiuEfZa8OwSZoL5Kki+jCQxOWQA+H6KkU4E3UP8sobeujBlmX3G6Ed3mq/gUFDJEzw
=

2/2



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INDAUTOR
INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR

FOTOGRAFÍAS: *BEHIND THE SCENES*





CERTIFICADO: MEJOR CORTOMETRAJE MICHOACANO

ANIMAL
FILM FEST

FESTIVAL MEXICANO DE CINE DE HORROR



OTORGA EL PRESENTE
CERTIFICADO
AL CORTOMETRAJE

MIRINKUA

GANADOR DE LA CATEGORÍA
MEJOR CORTOMETRAJE
MICHOACANO

EN LA QUINTA EDICIÓN DE ANIMAL FILM FEST

LUIS FERNANDO FLORES GALVÁN | CRYSTAL ORTEGA GONZÁLEZ | FELIPE DE JESÚS GODOY CASTILLO
PRODUCCIÓN GENERAL ANIMAL FILM FEST

MORELIA, MICHOACÁN, MÉXICO. OCTUBRE 2024
HORROR - TERROR - SUSPENSO - THRILLER

PÓSTER OFICIAL

UN CORTOMETRAJE DE
REGINA D. MURGUÍA Y XIMENA XOLALPA



CON DIRECCIÓN Y GUION DE ABRIL PONCE DE LEÓN, CARLOS CONTRERAS, EVELYN HIPÓLITO, NAIMA ESCOBEDO Y CITLALI OCEGUEDA. PRODUCCIÓN: JOSÉ M. CANO. DISEÑO DE PRODUCCIÓN: ROBERTO DÍAZ MURGUÍA Y LOURDES REYES. RIOS. SONIDO: EMILIANO BUGARINI. MÚSICA ORIGINAL: NATHANIEL DE JESÚS TORRES. EDICIÓN: REGINA D. MURGUÍA Y XIMENA XOLALPA.